

AMIGA

IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

52 STRONY  
ZAWIERA KGB NEWS

STYCZEN  
(1/94)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 18500



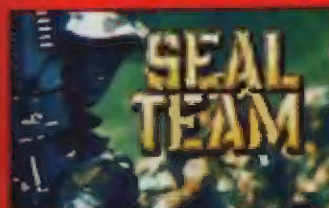
DUNE 2



HARPOON



PEPPER'S ADV.



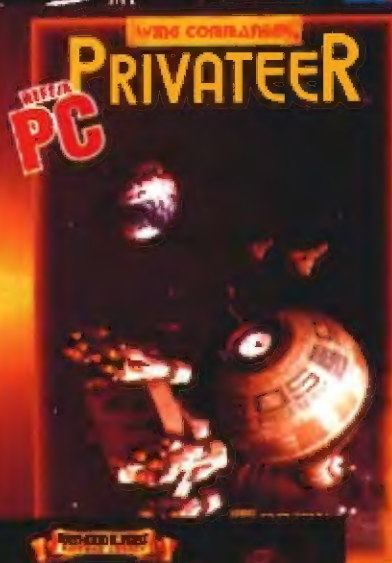
SEAL TEAM



W  
NOWYM  
ROKU  
**DANGER**  
AIDS  
NIE SPI  
W  
NOWYM  
KROKU

W ŚRODKU  
TO CO ZWYKLE





**COMPUTER  
GROUP**

ul. Okrzeja 3  
02-916 Warszawa  
tel. (0 2) 642 27 66  
(0 2) 642 27 68  
fax (0 2) 642 27 69

**KAŻDA  
GRA  
Z POLSKĄ  
INSTRUKCJĄ**

**Najnowsze tytuły  
z katalogów firm:  
MICROPROSE, SIERRA,  
ELECTRONIC ARTS, DOMARK,  
VIRGIN I PSYGNOSIS**

Nasze propozycje  
na styczeń 1994 to:

Buzz Aldrin's Race into Space – **PC**  
Betrayal at Krondor – **PC**  
Space Hulk – **PC**  
Privateer – **PC**  
Legacy – **PC**  
F-15 II – **PC**  
Syndicate – **PC, Amiga**  
Kasparov's Gambit – **PC**  
Task Force – **PC**  
Innocent Until Caught – **PC**  
Patriot – **PC**

**Kolekcja Komputerowej**  
**Klasyki** to już **10 tytułów**

Harpoon – **PC, Amiga**  
Chuck Yeager's Air Combat – **PC**  
Heroes of the 357 – **PC**  
Indianapolis 500 – **PC, Amiga**  
Shadowlands – **PC, Amiga**  
MIG 29M Superfulcrum – **PC, Amiga**  
Lemmings – **PC, Amiga**  
Black Crypt – **Amiga**  
Dune – **PC, Amiga**

**Prowadzimy detaliczną  
sprzedaż wysyłkową  
za pobraniem pocztowym  
(płatne przy odbiorze)**



# MENIU

Nowy Rok 1994 jest oficjalnie rozpoczęty. Nie ma jeszcze żadnej gry nał datowanej, ale produkty roku minłego długo jeszcze będą żyć. W 1993 r. na rynku zachodnim ukazało się ponad 500 tytułów, z czego 70% to gry na komputery PC. Głośno mówi się o tym, że w krajach o największym oficjalnym rynku programów, tj. w USA, Francji i Wielkiej Brytanii pozostaną niedługo tylko PCety i konsole, a dyskiety zostaną wyparte przez CD-ROMy.

Uzasadnienie tych prognoz wydaje się być proste. Szybko postępujący rozwój w dziedzinie komputerowej rozrywki i coraz większe wyfinanowanie audiowizualne gier komputerowych powoduje rosnące wymagania sprzętowe. SIERRA przestawiła swoich programistów w tryb protected procesora 80386,

przez co żadna nowa przygodówka SIERRY nie pracuje już na komputerach AT. Inne firmy robią to samo. Często też pojawia się żądanie min. 4 MB pamięci. Gry stają się coraz obszerniejsze – nowe przygodówki mają po 10-12 dyskielek HD i rozwijają się do 14-22 MB na twardym dysku.

Dlatego nośnikiem, który powoli zdobywa rynek, jest dysk laserowy, czyli tzw. kompakt, fachowo CD-ROM. Mieści ok. 600 MB danych i jest ok. 4 razy szybszy w transmisji od zwykłej dyskietki. Wtedy edycja pełnej wersji np. KING'S QUEST 6 nie stanowi problemu – można wręcz nie mieć twardego dysku, żeby grać. Wersje CD-ROM są ok. 20\$ droższe od wersji dyskietkowych, do tego trzeba zainwestować w napęd ok. 200\$.

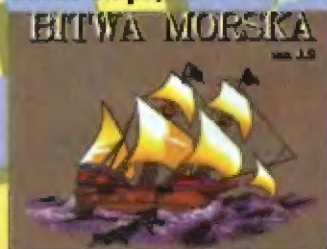
Stąd krótka droga do konsoli – jest w niej tylko to, co potrzebne do grania, a cała technika przerzucona jest na front audiowizualnej efektywności programu. Z powstałych modeli konsol najbardziej zaawansowanym rozwiązaniem wydaje się być 3DO, o Amidze CD-32 zapomni na się zanim zdążyła zaistnieć, a Europa nadal czeka na oficjalne wejście JAGUARA.

Oprócz tej gonitwy technologicznej, miniony rok 1993 stał pod trzema wielkimi znakami: dużych, trudnych przygodówek; ambitnych symulatorów z cieniowaną grafiką; dopracowanych graficznie strategii. Produkcje producenci to odpowiednio: INFOGRAMES, LUCASARTS, SIERRA; MICROPROSE, ORIGIN; SSI, SSG, THREE-SIXTY. Gry zręcznościowe stanowią zupełnie odrębną dziedzinę i stają się prawie wyłącznie domeną konsol.

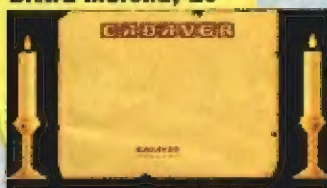
Rozpoczynający się właśnie rok może przynieść duże zmiany w strukturze rynku producentów gier; od pewnego czasu obserwuje się agregację firm w wielkie koncerny – ELECTRONIC ARTS, MICROPROSE, SIERRA FAMILY. Może też stać jeszcze pod znakiem oczekiwania na rozwarstwienie w sferze sprzętu używanego do gier. W Polsce te procesy odbywają się i tak z opóźnieniem, ale jak każda fala, tak i ta dojdzie do nas i też nami zakolysze.

*Cała redakcja składa gromkie życzenia Do Siego Roku!*

Armada, 25  
Battle Ships, 25



Bitwa Morska, 25



Cadaver, 14



Chuck Yeager's  
Air Combat, 34  
Droid, 9



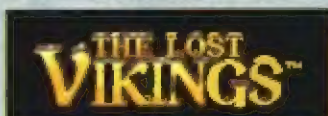
Dune 2, 12



F-15 Strike Eagle 3, 28  
Fist Fighter, 10  
Flight Simulator 5, 24  
Global War, 9  
Great Escape, 10  
Harpoon, 31  
Harpoon 386, 32  
Hydraulik, 8  
Jaffar, 8  
Kenny Dalglish's Football, 11  
King's Quest 5, 20



Larry 6, 18



Lost Vikings, The, 34



Lotus 3, 12

Pepper's Adventures  
in Time, 16



Privateer, 26



Rockeater, 36  
Seal Team, 22



Sensible Soccer, 14  
Stronghold, 33  
Tajemnica Statuetki, 27  
War Ships, 25

Rzut Okiem:

Bahle Bazy, Gabriel Knight, Hand of Fate (Kyandia 2), Hail to Tyrone, Inco 2, Incredible Teams, Oxyl Magnum, Pelica Quest 4: Open Season, Sam and Max, Simon the Sorcerer, Tactical Fighter Experiment

SECRET SERVICE  
MAGAZYN GIER  
KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny  
Marcin Przasnyski  
Z-ca red. nac.  
Waldemar Nowak

Druk  
Krzysztof Gałczyński  
Paweł Jankowski  
Lech Kąkias  
Andrzej Kisiel  
Piotr Kos  
Piotr Łutostański  
Jacek Marczewski  
Kamil Mitrak  
Mateusz Przasnyski  
Robert Rogowski  
Tomasz Rogowski  
Bogdan Stępień

Paweł Sikora  
Anna Maria Woźniak  
Design & DTP  
STUDIO ProScript  
Pegaz Ass<sup>®</sup>  
Druk  
Wojskowe Zakłady  
Graficzne, Warszawa,  
ul. Grzybowska 77  
Nakład 104.000 egz.

Wydawca  
ProScript Sp. z o.o.  
- Warszawa  
Adres redakcji  
ul. Wronia 35/37  
00-846 Warszawa  
tel. (0-22) 201-261 w. 550  
(podz. 9<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>)  
TYLKO dla faxujących  
(0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada  
za treść ogłoszeń  
i reklam.  
Materiałów nie  
zamówionych nie zwraca,  
w przypadku publikacji  
zastrzega sobie prawo  
do skrótołów.  
Wszystkie użyte znaki  
firmowe i towarowe  
są zastrzeżone  
przez ich właścicieli.

Special bonus gratings:  
na  
mających obowiązek  
wysłania i rozprawy  
wysłania do polskiego  
dla Światowych Kierownictwa  
ona  
kino, kultura,  
materiały (za free) i  
wielkość (nie wolno)  
nowej (nie wolno)  
(niech się dobrze wiedzie)  
i  
wielkość ludzi dobrej woli,  
dla królowej SS rząd.



# Wydanie sylwestrowe

## INCREDIBLE TOONS

Wydana przed prawie rokiem gra INCREDIBLE MACHINE firmy DYNAMIX mocno zaznaczyła się na rynku gier zwanych logicznymi. W redakcji podejrzewamy, że tak genialny pomysł mógł się urodzić tylko po wielkiej trzydniowej balandzie. Podobnie jest z INCREDIBLE TOONS – zasada pozostała sama, ale gra jest zupełnie nowa.



Główni bohaterowie TOONS to Sid i Al – tłusty kocur i głupawa mysz. Oprócz nich udział biorą: smok zjeżdżający ogniem, ledwie żywa ryba, kura na gnieździe i masa innego inwentarza. Wśród akcesoriów znajdują się oprócz zwykłych piłek m.in. następujące przyrządy: elektryczna łapa czasowa, sprężysta poduszka, garnitur ścianek i pochylni, a także liny, haki, bloki. Jest nieśmiertelne akwarium i nawet guma do żucia.



## GABRIEL KNIGHT

W Nowym Orleanie przy ulicy Bourbon mieszka Gabriel Knight. Jest autorem thrillerów i mimo młodego wieku ma już na koncie kilka książek. Za to na koncie w banku raczej pustki. Ma jeszcze oddaną sekretarkę Grace, starego Harleya-Davidsona, nieodłączny ciemnobrązowy płaszcz i bardzo złe sny.

Gabriel zbiera materiały do następnej powieści i przypadkowo natyka się na trop morderstw kultowych, które od pewnego czasu zdarzają się w mieście. Trop krętymi ścieżkami wiedzie w przeszłość Gabriela, który dowiadyuje się o koneksjach swych przodków z afrykańskim kultem Voodoo. Historia zaprowadzi Gabriela do odnalezionego w Niemczech wuja, następnie do Afryki, by znaleźć swój finał z powrotem w Nowym Orleanie.

GABRIEL KNIGHT jest grą dobrą, SIERRA zresztą połączyła techniki stosowane w grach detektywistycznych; widać sporo zapożyczeń z tytułów takich jak LAURA BOW, SHERLOCK HOL-



MES i CRUISE FOR A CORPSE. Wyróżnia się też grafiką oraz doskonałą ścieżką dźwiękową. Z dekadawek można jeszcze dodać, że SIERRA obraziła się na procesor 80286; i GABRIEL i POLICE QUEST 4 pracują na procesorach 80386/486, wykorzystując popularną już nakładkę DOS4GW firmy RATIONAL SOFTWARE.

## BUBBLE DIZZY

Niestrudzona firma CODEMASTERS wydała niedawno kolejną popluczynę po jajecznicę –



## POLICE QUEST 4

Sonny Bonds jest już przeszłością. W grze POLICE QUEST 4 nazywasz się John Carey i jesteś inspektorem policji w Los Angeles. Zmiana bohatera i miejsca akcji to nie jedyny przełom w serii POLICE QUEST. Wraz z nowym projektantem, którym jest również były policjant – Daryl Gates, przyszły nowe koncepcje na image pracy gliniarza. Są też nowości techniczne – gra może pracować w trybie HiRes (640x480 pikseli w 256 kolorach) na kartach zgodnych ze standardem VESA. Ale tylko pozornie, bowiem tylko kursory ikon wykazują wyższą rozdzielczość, reszta zostaje jak w trybie 320x200.

Okazuje się, że nawet życie szczyty w gliniarskim świecie nie jest usłane różami. Policjant ma działać zgodnie z regulaminem, a w myśl tego ty jako John Carey, będziesz musiał wykonywać masę zbędnych i utrudniających myślenie czynności: bazgrolić raporty, wypełniać formularze, pisać podania i godzinami grzebać w komputerowych zestawieniach.

POLICE QUEST 4 jest smutniejszy, niż jakkolwiek przygodówka. Do tego, że jest po prostu prawdziwy. W pierwszej scenie, w niedzielę wieczór, zostajesz wezwany na przedmieścia, gdzie znaleziono zmasakrowane zwłoki twojego najlepszego kumpla, Boba Hickmana. Podczas rutynowych oględzin okolicy, odkrywasz w skrzyni coko zastrelonego sześciolatniego chłopca... Taka jest rzeczywistość, takie są ulice nie tylko Los Angeles.



## INCA 2

INCA 2 jest przygodówką, w którą wpleciono kilka zadań zręcznościowych. Fabuła dotyczy oczywiście nieśmiertelnych Inków.

Bohater nazywa się Atahualpa i jest synem władcy Wiracocha. Całemu narodowi Inków zagraża niebezpieczeństwo prosto z kosmosu. Syn wielkiego władcy przechodzi inicjację i może reprezentować swój ród. Jemu też przypada misja odsunięcia niebezpieczeństwa.



## TFX

Pełna nazwa tego symulatora brzmi TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT. Dotyczy prototypu YF-22, ale czuć w niej tę samą rękę, spod której wyszła poprzednia gra – RETALIATOR.

TFX jest przede wszystkim dynamiczny. Do

zręcznościówkę BUBBLE DIZZY. Rzecz polega na tym, by wydostać się na powierzchnię morza. Dizzy jako ciało o pływerności ujemnej, tonie. Windują go w górę bąble powietrza lub innego gazu, które poruszają się z różną prędkością.



szybkiej akcji dopisać świetną ścieżkę dźwiękową, aż krew zaczyna szybko krążyć. Programiści pokusili się o urozmaicenie palety widoczków, dostępnych tradycyjnie pod klawiszami funkcyjnymi – pod tym względem przypomina to patent ze STRIKE COMMANDER, ale jest praktyczniejszy. Zanim rozpocznie się wielkopomne misje, można wypróbować maszynę i swoje umiejętności w opcji TRAINING albo wręcz zakasać rękawy i wziąć się za opcję ARCADE. Kilka teatrów działających, sporo rodzajów broni, gra wygląda obiecująco. Specje mówią: polatamy, zobaczymy.





## HEIRS TO THE THRONE

Pierwsza realizacja tego pomysłu miała miejsce w znakomitej grze DEFENDER OF THE CROWN. Od tego czasu wiele się zmieniło – grafika, obsługa myszy itp., ale idea gospodarczo-militarnego współzawodnictwa równorzędnych władców pozostała. W przypadku HEIRS TO THE THRONE ani ład, ani książęta nie są narzuceni i nie nawiązują do żadnego okresu historycznego. Gra może być szkołą dyplomacji i sonania głów.



## OXYD MAGNUM

Spostrzegawczość i zručność to cechy, bez których się nie obejdziesz. Ciekawie rozwiązano sterowanie: ruch myszą nadaje kulce na ekranie przyspieszenie chwilowe w danym kierunku – kulka skręca.

Zadanie gracza polega na odsłanianiu zawartości pudełeczek we właściwych parach, tzn. w zależności od ich



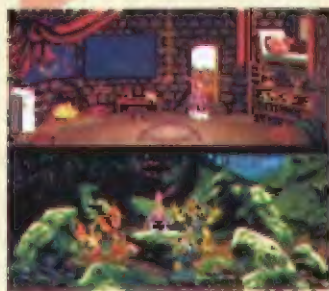
zawartości. Na niektórych planszach kulka porusza się po kamiennym podłożu, na innych zaczyna wariować.



## SIMON THE SORCERER

Wydana przez ADVENTURE SOFT gra nawiązuje do najlepszych produkcji LUCASFILMU. Zarówno interfejs użytkownika, jak i organizacja ekranu oraz specyficzny styl tekstów, przywodzą na myśl gry takie jak MONKEY ISLAND 2 czy INDIANA JONES 4. SIMON nie jest grą ani lepszą ani gorszą – mały chłopiec Simon przypadkiem przekracza portal wraz ze swym psem i obaj lądują w samym środku przygody... Simon szybko adaptuje się w nowym świecie i postanawia zostać czarodziejem, ale do tego wiedzie długa droga zdobywania wiedzy i doświadczenia.

SIMON THE SORCERER może być jednak nieco denerwujący, bo skoro już użyto w nim sprawdzony system sterowania, to czemu nie w najświeższej wersji? Oprócz tego mało dociekliwi mogą denerwować się czekając na zakończenie intro, które przerywa się prawym guzikiem myszy.



## SAM AND MAX HIT THE ROAD

Sam to kłapouche psisko w niebieskiej marynarce, a Max to zając ze szczęką jak wykił na niedźwiedzia. Razem tworzą Freelance Police, czyli coś w rodzaju biura detektywistycznego. Poruszają się zderzelanym, ale jeszcze sprawnym Oldsmobilem i są zawsze tam gdzie trzeba i na czas – czyli najczęściej przy stole.

SAM AND MAX HIT THE ROAD to najnowsza przygodówka firmy LUCASARTS. Od razu rzuca się w oczy zmieniony interfejs użytkownika – zamiast tradycyjnego SCUMM mamy kursorków w kilku wariantach – do przemieszczania się, patrzenia, uruchamiania itp. Gra da dużo radości, jeśli uda się przełamać początkową niechęć do nowego typu sterowania.



## HAND OF FATE

Tak nazywa się druga część sławnej KYRANDII firmy WESTWOOD,



która wprawdzie tematycznie nie ma wiele z nią wspólnego, ale za to dotyczy mniej więcej tej samej krainy i kilku jej mieszkańców. Nie mogło się też obyć bez kataklizmu. Tym razem Kyrandia znikła! Kamień po kamieniu, drzewo po drzewie – niedługo nie zostanie już nic. Czekopodobna ręka, a raczej rękawiczka, objaśniła jedyny sposób na powstrzymanie zagłady pięknej krainy – trzeba dotrzeć do wnętrza Ziemi i wydobyć stamtąd magiczny kamień z kotwicą. Brandona nie ma nawet na sali, więc wybór jednogłośnie pada



na Zanthię – czarodziejkę, która w poprzedniej grze grała rolę drugoplanową, ale jak przystało na blondynkę, awansowała na gwiazdę serialu. Dostaje zadanie pierwszej wagi, a los nie będzie jej sprzyjał.



RZUT OKIEM  
CZYLI PRZEGŁĄD  
NOWOŚCI





▲ Mark Crowe (Space Quest) oraz Piotr Łukaszuk (Humacz?) egzaminują jakieś pismo.

Oswych dokonaniach i doświadczeniach opowiadają współtwórcy m.in. gier A-10 TANK KILLER, ACES OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE, MECHWARRIOR, RED BARON, RISE OF THE DRAGON, STELLAR 7, WILLY BEAMISH – bracia Darek i Piotr Łukaszuk z firmy DYNAMIX.

## JAK TO SIĘ ZACZĘŁO?

Rozpoczęliśmy pracę w DYNAMIX przed ośmiu laty, gdy firma liczyła zaledwie sześć osób. W tym momencie miała ona na koncie gry ARCTIC FOX na Amigę i PC oraz STELLAR 7 na Apple II. My byliśmy studentami Wydziału Informatyki Matematyki na Uniwersytecie w Oregonie, doświadczonymi w programowaniu dużych maszyn oraz doskonale znającymi system ZX Spectrum.

Rynek był podówczas w trakcie rozpędzania się, zawałony niskiej jakości produktami i trzeba było przemyśleć strategię, by się na nim utrzymać. To był trudny okres dla całego przemysłu – wiele firm zbankrutowało, ale te które przetrwały, umocniły swoje pozycje.

Aby nie wypaść z rynku, postanowiliśmy napisać bibliotekę podprogramów, które umożliwiałyby każdemu programiście napisanie dobrego kodu bez specjalnej znajomości maszyny, a oprócz tego, by bez kłopotów generować wersje handlowe produktu na różne typy komputerów.

DYNAMIX zajmował się różnymi kierunkami w grach, więc stworzenie uniwersalnego systemu do pisania gier stanowiło poważny problem. Stworzenie podstawowej części systemu zajęło nam cztery lata i jest on do dziś rozbudowywany. System nazwany VIRTUAL MACHINE składa się z biblioteki graficznej, biblioteki wejścia-wyjścia oraz kilku programów wspomagających wprowadzanie i przygotowywanie danych. VIRTUAL MACHINE składa się z ok. 500.000 linii kodu assemblera, C, C++ i jest uważany za jeden z najlepszych w przemyśle gier komputerowych.

dwóch muzyków, fotografa, koordynatora teatralnego. Często występują dodatkowe osoby, np. historyk, animatorzy czy konsultanci merytoryczni. Grupa pracuje nad projektem od 10 do 18 miesięcy.

Wszystko zaczyna się od pomysłu. Pomysł musi być dobrze opisany, zawierać założenia i przebieg całej gry. Zwykle obejmuje to 10-20 stron maszynopisu i kilka szkicowych ilustracji. Autor musi napisać, co gra ma wnieść nowego i dlaczego będzie lepsza niż inne. Jeśli po-

Darek Łukaszuk (brat Piotra?) w domowym studiu z asystentem Skik'iem (to ten czarny).



W 1987 roku DYNAMIX współpracował z ELECTRONIC ARTS w San Mateo (Kalifornia), pół godziny jazdy na południe od San Francisco. Ta założona ponad 10 lat temu firma dziś cieszy się dużym powodzeniem, produkując m.in. gry na konsole Sega Genesis i Nintendo. Wówczas zajmowali oni jedno piętro w budynku, dziś mają własny wieżowiec i niedawno wykupili legendarną firmę ORIGIN. ELECTRONIC ARTS wraz z MICROPROSE są dziś naszymi największymi konkurentami.

W 1989 roku DYNAMIX stał się częścią imperium SIERRA ON-LINE. Połączenie było korzystne dla obu stron, gdyż SIERRA zawsze dysponowała znakomitymi scenarzystami z dobrymi pomysłami i wyobraźnią, zaś DYNAMIX posiadał świetną technologię. Wymiana talentów szybko przyniosła owoce – gry DYNAMIXU udoskonaliły się artystycznie, muzycznie i poprawiły treść, zaś SIERRA zaczęła używać 256-kolorowej grafiki, nowych metod kompresji danych, programów instalacyjnych oraz naszej trójwymiarowej technologii. Kończymy właśnie przepisywanie SCI (Sierra Creative Interpreter) na VIRTUAL MACHINE, co jeszcze bardziej poprawi jakość gier SIERRY.

## JAK POWSTAJE GRA?

W DYNAMIX pracuje ok. 150 osób podzielonych na zespoły. Zespół składa się zwykle z następujących osób: głównego programisty, dodatkowego programisty, programisty systemowego, projektanta, kierownika produkcji, specjalisty językowego, producenta, kilku artystów,

200 tysięcy do ponad 1 miliona dolarów, a niektóre gry (np. KING'S QUEST) pochłaniają znacznie więcej. Gra musi przynieść zysk, co wymaga sprzedaży co najmniej 50-80 tysięcy egzemplarzy, a to nie zawsze się udaje\*\*).

Po ustaleniu budżetu następuje uformowanie ostatecznego zespołu. Programiści podejmują decyzję co do wyboru narzędzi, dzielą się zadaniami i formułują plan działania. Przez następnych parę miesięcy będą współpracować z innymi członkami grupy, aby wszystko szło bez przeszkód. Co trzy miesiące odbywa się kontrola zgodności z planem, uwzględnienie modyfikacji przeglądu budżetu. W naszym języku nazywamy to „milestone”.

Stanowisko pracy programisty składa się z min. dwóch komputerów IBM 486 z dwoma monitorami, Amigi lub IBM 386 jako komputera pomocniczego. Wszystkie komputery działają w sieci, która dodatkowo połączona jest z komputerami w firmie SIERRA, co daje dostęp do systemu dysków i taśm magnetycznych zawierających bibliotekę ponad 230 gigabajtów danych – gotowych grafik, procedur itp.

# DYNAMIX:

myśli chwyci, montuje się małą grupę złożoną z projektanta, artysty i dyrektora artystycznego. Grupa planuje dokładny przebieg gry, ilustrując i opisując każdą scenę, uwzględnia wszystkie możliwe rozwiązania. Nazywamy to „storyboarding”. Jednocześnie artyści pracują nad obrazkami i stroną artystyczną gry. Efektem ich pracy jest kilkunutowa demonstracja typowego przebiegu gry, która wygląda raczej jak film. Po miesiącu „storyboard” i demo powinny być ukończone i przedstawione dyrekcji. Projekt jest akceptowany i następuje alokacja budżetu. W tym miejscu podejmuje się najtrudniejszą decyzję, bowiem finansowanie projektu kosztuje od-

Plastycy też dysponują zaawansowaną techniką, nie tworzą rysunków jak kiedyś, pixel po pixelu. Mogą digitalizować obraz kamerą i skanerem, pozwalamy im też używać takich środków, jakie sobie wybiorą. Często spotykamy więc obrazy malowane farbami, zdjęcia aktorów, zdjęcia samolotów i modeli. Zatrudniamy kilku animatorów ze studia Disney'a i Hanna Barbiera, którzy stosują profesjonalne metody animacji z Hollywood.

Muzycy komponują ścieżkę dźwiękową oraz rejestrują efekty dźwiękowe w profesjonalnym stu-

Peter Lewis, expert od SGI.

Autor większości filmów

(3D Studio) używanych w grach.





dio. Wykorzystują syntezatory, miksery, sekwencery, magnetofony wielośladowe itp. DYNAMIX zatrudnia czterech muzyków grających w profesjonalnych zespołach. SIERRA zatrudnia także byłego członka zespołu Supertramp – Boba Siebenberga.

Gdy program jest wreszcie gotowy, należy go przetestować, czyli znaleźć wszystkie błędy. Jest to zadanie departamentu kontroli jakości, który zatrudnia do tego min. dziesięć osób. Przez następne dwa miesiące programiści usuwają wszystkie znalezione przez testerów usterki. Wymaga to dużego nakładu pracy i jest chyba najbardziej mozolnym etapem pisania gry. Biurka zawalają stosy papierów z opisami „pluskwów”. Codziennie napływają nowe sterety udokumentowanych błędów. Gra musi być bowiem sprawdzona na wielu komputerach o różnych konfiguracjach. Testowana jest jej praca na płytach o różnej szybkości, z różnymi kartami muzycznymi i graficznymi, twardymi dyskami itp.

Gdy znikną wszystkie sterety papierów, praca nad programem dobiega końca. Ostatnie słowo należy do szefa „gwarancji”. Wreszcie nasza ulubiona sekretarka obwieszcza

który na stałe przeprowadził się do DYNAMIX. Inną pozycją to BETRAYAL AT KRONDOR oparty na noweli Raymonda E. Feista, w którym połączyliśmy trójwymiarową technologię ze scenariem i postaciami powieści Feista „Riftwar Universe”, tworząc niespotykany dotąd świat – VIRTUAL FANTASY. Pojawili się też INCREDIBLE MACHINE i INCREDIBLE TOONS – doskonałe łamigłówki dające pole do działania wyobraźni. Dobiegają końca prace nad grami: symulacja okrętu podwodnego (ACES OF THE DEEP), walki robotów, nowy symulator lotu.

Równolegle opracowujemy kilka tytułów na konsolę 3DO. Jakość tych gier będzie zbliżona raczej do obrazu TV, cechować się będą najwyższą jakością w oprawie graficznej i dźwiękowej. Bądź co bądź wygląda na to, że przyszłość rozrywki komputerowej będzie należeć do dysków laserowych (CD-ROM), które są doskonałym nośnikiem dla tego medium.

### JAK SIĘ JUŻ TEGO NIE ROBI?

Jeszcze 10 lat temu można było napisać grę komputerową w domu,



▲ Damon Slye, twórca „Great War Planes”.

Tak wyglądał początek jednej z największych firm produkujących programy rozrywkowe w USA. SIERRAON-LINE znajduje się w Oakhurst w Kalifornii – małym miasteczku u podnóża Yosemite National Park, otoczonym pięknymi górami i jeziorami. Jest to nietypowe miejsce jak

artystów, muzyków i tekściarzy. Programy pisane w domu przez amatorów są już bardzo rzadkimi przypadkami, jak np. TETRIS Wadima Gerasimowa, którego nb. miałem okazję spotkać w czerwcu w Chicago. Mimo wielkiego zainteresowania grami, przemysł jest zadziwiająco mały. Wiele osób porzuca programy rozrywkowe i zajmuje się innymi dziedzinami komputerowymi. Jest to spowodowane przede wszystkim tym, że programy są kradzione i rozprowadzane nielegalnie. W ostatnich latach FBI złapało wielu łodziejaszków i ukarało ich grzywną po 50.000 dolarów i do 5 lat więzienia. Mimo to proceder nie ustaje.

Użytkownicy nieczęsto zdają sobie sprawę z konsekwencji nabywania kradzionych programów. Mniejsza liczba sprzedawanych egzemplarzy powoduje podwyżki cen, mniejsze nakłady i obniżanie kosztów produkcji na siłę, często za cenę obniżenia atrakcyjności gry. Szczególnie ucierpieli na tym użytkownicy Commodore i Atari – kilka lat temu zrzeszenie producentów SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION stwierdziło, że bardzo mała sprzedaż programów na te komputery przy niesłychanej popularności tych programów jest spowodowana nieuczciwością użytkowników. Firmy automatycznie przestały produkować gry na Commodore i Atari. Użytkownicy musieli pochować swe komputery do szaf.

Wiele firm próbuje zabezpieczać się przed kradzieżami, stosując różne systemy „copy-protection”. DYNAMIX nigdy nie zabezpiecza gier, ponieważ uważamy, że takie utrudnienia są nieprzyjemnością dla uczciwych użytkowników. Nasza firma polega jedynie na uczciwości i lojalności naszych klientów, dlatego też staramy się ich zadowolić.

Piotr Łukaszuk

Od redakcji:

\*) Dla porównania: w Polsce upchnięcie tysiąca egzemplarzy gry jest uważane za sukces. Średnia liczba to ok. 500 sztuk, np. na małe Atari.

# AK SIĘ PIŠZE GRY?

John Cutler, twórca „Betrayal at Krondor” – import z Cinemaware.



przez interkom: „DRAGON na IBM został oficjalnie ukończony”. Cała ekipa rzuca wszystko i pędzi na dół do pubu, na tradycyjny kufel najlepszego piwa. Teraz pozostaje rozreklamowanie gry i jej sprzedaż, czym zajmują się już inne osoby.

### NAD CZYM TERAZ PRACUJEMY

W minionym roku DYNAMIX wydał wiele ciekawych produktów. Jest to m.in. SPACE QUEST 5 – THE NEXT MUTATION Marka Crowe,

zrobić małą fortunę i zebrać rozgłos. Wymagało to dobrej znajomości komputera i dużo poświęcenia. Zrobił tak np. Ray Tobey pisząc SKYFOX, za którego kupił sobie domek w Malibu (Kalifornia). Lotusa i przestał interesować się komputerami.

Dzisiejszy dyrektor SIERRY, Kenneth Williams, napisał w domu jedną z pierwszych gier przygodowych, zaprojektowanych przez jego żonę – Robertę. MYSTERY HOUSE i WIZARD AND THE PRINCESS wydane na Apple II były ich pierwszymi grami. Nie były one zbyt wy-

sokiej jakości, ale jako pierwsze graficzne gry przygodowe (wówczas należące do grupy gier nazywanych tekstowymi) zdobyły niesłychaną popularność. Grafika była bardzo prosta, obraz składał się z układu linii, kółek i punktów rysowanych na ekranie. Gracz wydawał proste polecenia, np. GO NORTH i w tym momencie na ekranie pojawiała się nowa scena. Skromna publikacja składała się z jednej dyskietki ze świątkiem papieru, zapakowanych w foliową torebkę.

dla firmy komputerowej, bowiem większość ich lokuje się w okolicach San Francisco lub Los Angeles, gdzie łatwo jest znaleźć programistów.

### THE SIERRA FAMILY

Dzie SIERRĘ tworzy wiele firm rozszparych po zachodnim wybrzeżu USA, w Wielkiej Brytanii, Japonii i Francji. DYNAMIX będąc drugim co do wielkości kooperantem znajduje się w Oregonie, w miasteczku Eugene. W zeszłym roku rodzina SIERRY poszerzyła się o dwóch nowych członków – BRIGHTSTAR w Seattle i COKTEL VISION we Francji. Ścisła współpraca koordynowana przez biura SIERRY w USA i Wielkiej Brytanii, pozwala na sprawne działania obejmujące cztery kontynenty. Biura dbają o kontakt z mediami, zbierają informacje na temat planów wydawniczych i rozsyłają informacje prasowe po świecie. Ponadto działają tzw. „hot-line”, gdzie gracze mogą telefonicznie skonsultować się z fachowcami na temat problemów w grach. Działają dwa BBS-y, gdzie za pośrednictwem modemu można uzyskać wiele informacji, np. uczestniczyć w dyskusjach nt. gier lub dostać podpowiedzi do gier wszystkich firm z „rodziny”.

### DYNAMIX I PIRACTWO

Napisanie programu wymaga dzieł wysiłku wielu osób: programistów,



Kolumna z ogłoszeniami jednej z gazet codziennych: – Dla młodego, niezależnego, dyspozycyjnego pracownika, dynamicznej i odpowiedzialnej. Mile widziany brak kwalifikacji.

Przyjąłeś tę ofertę, w najgorzszym wypadku spodziewając się akwizycji. Tymczasem...

Miejsce twojej pracy jest zautomatyzowana obora. Muzyka służy zagłuszaniu ryczenia krów. Pracujące do jarki podłączone są do wspólnego rurociągu, który transportuje mleko do cysterny. Niestety, koniec rurociągu i wlew cysterny są rozłączne.

– Panie majster, weź pan się wreszcie za te roboty, bo się całe mleko na stole rozleje!

Masz do swojej dyspozycji smukłe rury i harmonijne kolanka. Naturalnie, nie do wyboru, tylko tak, jak leżą na sterle. Przy ich pomocy musisz doprowadzić rurociąg do cysterny, zanim dojenie się skończy, i dziesięć hektolitrow mleka zaleje cię aż po szyję.

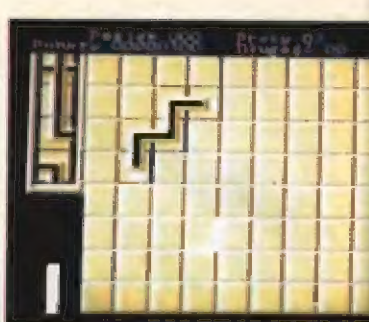
Z lewej strony ekranu pokazane są pierwsze cztery elementy rurociągu, które możesz wykorzystać. Ich kolejność jest losowa. Można je umieścić w dowolnym miejscu. Położonych elementów nie można przesunąć, dają się one jedynie obracać. Początek i koniec rurociągu również jest elastyczny.

Topraca dla wizjonera. Trzeba umieć zobaczyć kształt całego mlekoociągu,

punktów. Za każdy zbędny, to znaczy taki, który nie stanowi części wodociągu, zmniejszana jest twoja premia.

Warto zwrócić uwagę na „skrzyżowania” – elementy, które umożliwiają przecinanie się rur. Dzięki nim można rurociąg zapętlić i powyginać w esyfloresy, co dodaje mu walorów estetycznych. Możliwość ta okazuje się szczególnie przydatna w trudnych warunkach terenowych – liczne pola, na których nie można układać rur – lub niekorzystnym ułożeniu elementów.

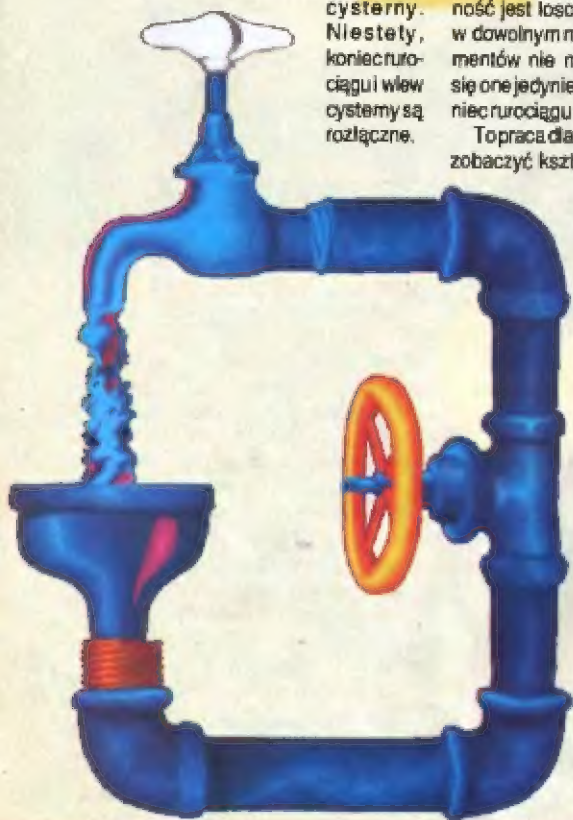
Gralika w HYDRAULIKU jest konkretna aż do bólu. Wyjętek stanowi plansza tytułowa z instrukcją gry przesuwającą się wraz z lustrzanym odbiciem. Ale oprawa graficzna bynajmniej nie stała z tego powodu oszalałymi atrakcyjna.



Świat hydrauliki: rurki, kolanka, Atari

widywania. HYDRAULIK jest też grą dla szybko kojarzących. Być może, pod pretekstem dynamiki gry, jest to po prostu próba przyciągnięcia do niej zadowolonych killerów zrecznościówek.

Master



# HYDRAULIK

zanim położy się pierwszy element. Wynika to z prostego doświadczenia, iż punktowana jest oszczędność materiału, a więc budowanie wodociągów jak najkrótszych. Za każdy położony element płacisz z własnych

Interfejs użytkownika obsługiwany jest przy pomocy joysticka, co nie jest specjalnie zaskakujące.

HYDRAULIKA możemy nazwać grą logiczną, jeżeli szybkości akcji nie wiążemy wyłącznie z grami zrecznościowymi. Refleks jest w HYDRAULIKU cechą pierwszej potrzeby. Zdarza się, że budowę rurociągu kończy się, kiedy płynie nim już mleko. W dalszej kolejności przydatna jest umiejętność prze-

**ASF'93**  
ATARI  
LOGICZNA  
60% 80% 80%  
Grafika Dźwięk Mocność  
Cena w tys. zawiera VAT

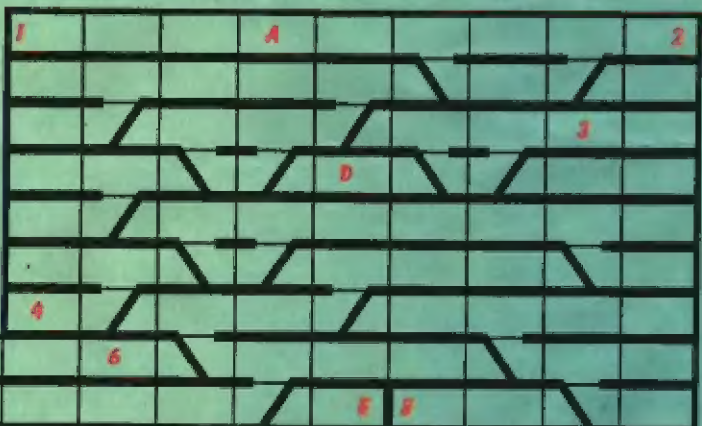
# JAFFAR

Oto syn Jaffara, imiennik niegodziwego ojca, próbuje wskrzesić stawę i odzyskać honor swojego rodu. Jeśli uda mu się wydostać córkę kalila z bagdadzkiego haremu złego weziry... intrygi ojca i dziadka pójdą w niepamięć, zaś Jaffar zostanie następcą perskiego tronu. Naturalnie, z piękną małżonką u swego boku.

W bezkresną noc, kiedy Jaffar przemysł się chyłkiem pod murem pałacu weziry, życzliwa ręka wcisnęła

mu do garści zniszczoną mapę. Młodzieniec nie spojrzal nawet na zakrytą kapturę twarz – jeśli zostanie schwytany, na torturach wydobędą z niego wszystko. Potem przesadził mur, choć lądując bosymi stopami na murawie w pałacowym ogrodzie. A wtedy nie było już odwrotu.

Lepiej nie wiedzieć, kto pomógł mu dostać się do wnętrza pałacu. Szpiedzi weziry nadstawiają uszu przy każdym straganie z oliwkami. Kiedy Jaffar przedierał się przez podziemne przejścia, noc upływała nieubłaganie. O wschodzie słońca weziry przybędzie do haremu, by pozbawić księżniczkę niewypodanej w noszeniu cnoty. Dobrze, że pozostała ostatnia godzina...



Pałac ma dziewięć pięter, harem znajduje się na drugim od dołu. Połączenia wydają się skomplikowane, ale do każdego miejsca prowadzi tylko jedna droga. Nie wszystkie przejścia są dostępne od razu.

Zbierać warto tylko przedmioty według listy. Pozostałe nie przydadzą się do niczego – można je co najwyżej oddać Alibabie, znanemu handlarzowi starzyzną. Ptaków lepiej unikać, skacząc w stronę Jaffara zabę nie trudno rozdeptać. Pałacowa launa pojawia się losowo, ergo kontakt z nią jest możliwy do uniknięcia.

Ogólnie trzeba się sporo nachodzić, a Jaffar wygląda na dosyć zmęczonego i wyraźnie nie jest w stanie

blec. Pozostaje mieć nadzieję, że księżniczka to fajna dupa, lub ma przynajmniej duży posąg.

Najpierw zabierz biżuterię. Użyj ZAKŁĘCIA do otwarcia sejamu. Zeskarbca zabierz MIESZEK ZŁOTA. Napełnij BUTELKĘ winem z beczki. KLU-CZEM otwórz skrzynię i zabierz z niej ZŁOTO. KORBA posłuży do podniesienia króla, co pozwoli dotrzeć do kupca. Wymień ciężki mieczyk na PIERŚCIEN WŁADCY, a złoto ze skrzyni na SZTYLET. Daj zaklinaczowi węży FLET w zamian za LAMPĘ ALLADYNA. Upij się winem, śpiącemu poderżnij gardło sztyłem. Przepaść pokonaj używając czarodziejskiej lampy. Otwórz drzwi do ha-

**MIRAGE'93**  
ATARI  
ZRECZNOŚCIOWA  
70% 60% 75%  
Grafika Dźwięk Mocność  
Cena w tys. zawiera VAT



Komputer na podziemnym stanowisku dowodzenia długo sprawdza dublowane obwody. W chwili potem światła przysagają – odcięte zostały zewnętrzne źródła energii i system przeszedł na zasilanie awaryjne. Na wmontowanym w ścianę panoramicznym ekranie pojawia się pierwszy komunikat:

TO NIE ĆWICZENIA.

Migocący kursor przesuwają się szybko.

PROGRAM: GLOBAL WAR.

Wojna globalna. Konflikt ogólnoświatowy. Anulowaniu ulegają ustalenia wszystkich konwencji. Zakładane użycie wyłącznie broni masowego rażenia. Priorytetowe cele: cały świat.

W wojnie bierze udział pięć mocarstw atomowych. Strony konfliktu nie zawierają między sobą sojuszy – każdy walczy przeciwko każdemu. Najstabsze państwo jest atakowane jednocześnie przez czte-

li rakietowe. Również produkcja broni trwa jedną turę i nowe „zabawki” dostępne są dopiero w kolejnej rundzie.

Najbardziej oczywistym środkiem jest wysłanie przeciwko miastom przeciwnika ARMII DYWERSANTÓW. W epoce atomowej składa się ona z cywiliów uzbrojonych w koktajle Mołotowa i sztachety z lawek, natomiast liczy sobie kilka milionów. Po jej przejściu przeciwnik zwykle nie może doliczyć się kilku milionów własnych obywateli. Wadą tego rozwiązania jest jego jednorazowość – armia zniką gdzieś na terytorium przeciwnika – oraz duża wysokość nakładów na ławkę.

PROPAGANDA polega na ustawieniu wysokiego masztu radiowego i wysyłania w eter szeregu bzdur. Skutek bywa dwojakiego rodzaju: poddany indoktrynacji naród zostaje opuszczony przez kilka milionów obywateli, bądź też podobna liczba mieszkańców twojego

wać wielokrotnie w następujących po sobie turach.

NOŚNIKI GŁOWIC muszą zostać przygotowane w turze poprzedzającej atak. W razie odwołania akcji, przeznaczone do ataku nośniki przepadają. Rakiety i samoloty mogą przenosić głowice mniejsze, niż wynosi ich udźwieg maksymalny.

SYSTEM OBRONY jest chwytam socjotechnicznym, dającym namiastkę poczucia bezpieczeństwa. Ze względu na ciężar energetyczny, można go



Atari

# GLOBAL WAR

ry pozostałe, do chwili całkowitej zagłady jego rezerw ludzkich. W podobny sposób eliminowane są kolejne kraje, na symbolicznej mapie ziemi może zostać jedno tylko państwo. Jeżeli twój kraj wypadnie z gry wcześniej, komputer sam kończy symulację i przedstawia zwycięzcę.

W walce dostępne są środki ofensywne (broń masowej zagłady, ataki bezpośrednie), defensywne (systemy obronne) oraz propagandowe. Ponadto można uzupełnić swój arsenał, uruchamiając produkcję, oraz przesiedlać mieszkańców dla wyrównania potencjału ludzkiego poszczególnych miast.

Gra podzielona jest na tury, w każdej z nich można wydać dokładnie jeden rozkaz. Niektóre działania są bardziej złożone i wymagają planowania z wyprzedzeniem. Należą do nich ataki lotnicze

kraju przechodzi na stronę przeciwnika. Propaganda może również nie odnieść żadnego skutku, i wtedy wszyscy zostają w swoich domach.

Podczas PRZESIEDLENIA miliony mieszkańców przegania się z największego miasta do najmniejszego, co wyrównuje ich liczebność. Większe miasta są trudniejsze do zniszczenia, zaś od liczby wszystkich miast zależy potencjał produkcyjny.

PRODUKCJA „zabawek” jest dziedziną podczas wojny bardzo potrzebną, tym niemniej dosyć czasochłonna – trwa jedną turę. Wielkości rodzaj produkcji ustalane są losowo przez komputer.

GŁOWICE ATOMOWE wymagają środków do ich przenoszenia. Dostępne są rakiety dalekiego zasięgu oraz strategiczne bombowce horyzontalne o różnej nośności. Bombowców można uży-

uruchomić na okres jednej tury. Zależnie od wersji systemu, jego skuteczność wynosi od 100% do 50%. Jak widać, w przypadku tego ostatniego co drugi atak przeciwnika jest skuteczny.

Gra kończy się widokiem imponującego grzyba atomowego oraz podaniem liczby tych, którzy przeżyli. Nie wiadomo, współczuć im, czy zazdrościć...

Wyglądam z jaskini widzę śnieg. Bezkręne pola bieleją, warstwami białego puchu lagodząca poszarpane kontury ruin wielkiego miasta. U podnóża zboczy rozciąga się gładka jak szkło lodowa pustynia, oskrzydłona ostrymi wieżchołkami gór lodowych – to cenne źródło nieskażonej wody. Każdego dnia drążymy w nich głębokie tunele. Lodowiec nieubłaganie posuwa się naprzód i już wkrótce czeka nas daleka podróż na południe. Nikt nie wie, czy są tam warunki do życia. Po-

ziom promieniowania... mój Geiger zaczyna tykać. Delikatne płatki radioaktywnego śniegu wirują w powietrzu. Znowu przejdzie nad nami skażona chmura. Wkrótce wyruszymy w drogę. Najwyższy czas.

No, wystarczy na dzisiaj. Jeszcze tylko data: XCIII period słoneczny po mistycznym wydarzeniu przez naszych Przodków (o których wiedzę czerpiemy z malowideł na ścianach jaskiń), nazwanym atomowy konflikt.

GLOBAL WAR jest grą quasi-strategiczną. Rozgrywka odbywa się na poziomie taktycznym, na jej wynik wpływ mają czynniki pseudolosowe. Grafika jest na poziomie, mimo że mało kolorowa. Efekty dźwiękowe są adekwatne do treści gry, niektóre brzmią wymownie. Interfejs użytkownika może być obsługiwany przy pomocy joysticka lub myszy od Amiga.

Master

Współpraca: Sebastian Pawlicki

**AVALON'93**

ATARI

PSEUDO-STRATEGICZNA

90% Długość 80% Długość 90% Długość

Cena w tyt. zawiera VAT

remu pierścieniem władcy, a zarumienione księżniczce ofiarują NASZYJNIK.

(pk)

Współpraca: Paweł Wroniewicz, Robert Żorański

## LEGENDA

- KRATA
- DRZWI DO HAREMU
- DRZWI DO SEZAMU
- SKRZYNIA
- BEZCZA WINA
- KUPIEC
- NASZYJNIK
- FLET
- KORBA
- KLUZ
- BUTELKA
- MIESZEK ZŁOTA
- ZAKŁĘCIE

# DROID

To po prostu nieprawdopodobne. Po latach służby, osiągnięciu perfekcji w posługiwaniu się bronią i wielu spektakularnych sukcesach – taka kompromitacja! Zostałeś skierowany na najgłębsze zadupie galaktyki. Planeta ma atmosferę zbliżoną do ziemskiej, z nieszkodliwym zgolem dodatkami metanu i siarkowodoru.

To i tak nie jest jeszcze najgorsza z wiadomości. Twoje zadanie polegać będzie na OCHRONIE. Żadnego bezmyślnego prowadzenia ognia – oszczędność amunicji – snajperska precyzja – natychmiastowe reakcje – mowa trawa.

Ty! Tak wiesz swoje. Na każdej plan-  
szy otrzymujesz przecież nowy magazynek. 11 nabo-  
i to aż nadto na kilku napastników, zwłaszcza, że jeden celny strzał wystarczy. Przeciwnicy wynur-  
zają się znielacka, mają swoje stałe miejsca w poszczególnych komnatach. Używają AK-47 kaliber 5 mm, z których prują do krytego przez ciębie robota. Trafieni rozsypują się w pył i osiadają na ziemi. Najlepiej celować w nich z przodu i być szybszym rozpoczynając ogień.

Robot wygląda jak przez okno, producent dokonywał cię budżetowych w działach wzmocniwa przemysłowego. Zamiast nóg czy gąsienic, DROID ma sprężynę, na której skacze po torze sinusoidalnym. Porusza się bez większego celu, co jest szczególnie bolesne, kiedy ma fantazję zwiędzić wszystkie puste platformy w pomieszczeniu. Nawet jeżeli ma jakiś cel wyprawy, wątpliwe, czy dotrze do niego w takim tempie.

Grafika jest stosunkowo prosta. Autorzy starali się osiągnąć maksymalny efekt minimalnym nakładem środków. Na tle ogólnym najlepiej prezentują się sylwetki nieprzyjaciół oraz pseudo-odbicia światła na pierwszym poziomie.

Gra wymaga szybkości i dokładności. Wbrew pozorom nie jest nadzwyczajnie dynamiczna. Po nabraniu wprawy i uzbrojeniu się w cierpliwość można dojść daleko.

Master

**MIRAGE'93**

COMMODORE

ZREZYNOSCIOVA

70% Długość 60% Długość 70% Długość

Cena w tyt. zawiera VAT

SECRET SERVICE





– kucharz z Włoch, MERRICK – pielęgniarz z Chile, JAY-CEE – przewodnik z Wielkiej Brytanii i OTIS – bezrobotny z USA. Znają swoje możliwości lepiej niż alfabet. Mają śmierć w oczach i stwardniałe od walki ręce. W zwykłym mieszkaniu miasta budzą lęk, dla siebie są równymi przeciwnikami. Ich poczucie honoru każe im raczej dać się

stępnym jest także prosty blok (lewo góra). Sam zbadać specjalne możliwości zawodników (FIRE dół lub FIRE lewo dół). Zwróć uwagę, że niektóre wymagają użycia dystansu.

Mecz można rozegrać z komputerem, lub ze sparring-partnerem na dwa joysticki. Przed grą z Commodorem warto ustalić pięciostopniowy poziom trudności, od którego zależeć będzie szybkość działania zawodnika prowadzonego przez komputer. Nazwa najwyższego – SEPPUKU – jest w pełni adekwatna. Spotkanie może odbyć się w jednym z trzech miejsc na świecie – do wyboru są przedmieścia dużych miast w Japonii lub Stanach Zjednoczonych oraz malownicze peryferia w Egipcie.

Sprawy formalne sprowadzają się do ustalenia ilości rund, podczas których będzie toczyła się walka. Wtedy knock-out nie eliminuje zawodnika, powodując jedynie zakończenie rundy. Wybranie limitu czasu narodziło pytanie: czy starcie powoduje, że po jego upływie automatycznie przegrywa zawodnik bardziej pobity. Jeżeli zaden z uczestników nie został uderzony, o wyniku spotkania decyduje losowanie.

Na bieżąco prowadzony jest ranking zawodników. Dzięki statystyce można w niekwestionowany sposób udowodnić swoją wyższość nad młodszym bratem. Zawsze to lepiej, niż naprawdę go zbić.

FIST FIGHTER jest produktem firmy ZEPPELIN GAMES, w Polsce wydanym przez L.K. AVALON. Napisy w trybie tekstowym zostały przetłumaczone na język polski, jednak nie udało się utrzymać trywializmów i skrótów. Brakuje także polskich liter.

Graj jest dopracowana od strony graficznej. Można dostrzec staranie auto-



Piękna nawalanka, Commodore

rów o realistyczne zadawanie ciosów. Zawodnicy pracują całym ciałem, co jest szczególnie widoczne przy niektórych kopnięciach. Muzyka i FX (efekty specjalne) nie odbiegają od normy. Suma sumarów nieszkodliwa sublimacja agresywnych popędów człowieka, której ofiarą paść może najwyższy joystick.

Master

**AVALON'93 lic. ZEPPELIN GAMES COMMODORE**

**MORDOBICIE**  
90% 70% 80%  
Grafa Dźwięk Mechanika Cena w t.j. zniżka VAT

# FIST FIGHTER

Walki uliczne. Najciemniejsza strona wielkich metropolii. Miast zatłoczonych do granic możliwości, a jednocześnie pełnych plugawych zautków, do których nikt nie zagląda. Przemoc jest tu częścią codzienności, emigranci bez perspektyw panują na ulicach.

Dużym nakładem środków, programiści z ZEPPELIN GAMES odnaleźli najbardziej niebezpiecznych wojowników z ulic Chicago, Los Angeles i Nowego Jorku. W tajemniczy przewieziono ich do laboratoriów firmy, gdzie rozpoczęły się ryzykowne badania. Na ich podstawie powstał FIST FIGHTER – eksplozja brutalności i agresji.

Zawodników jest pięciu: LEE-CHUNG – karateka z Nepalu, GINO

skatować do nieprzytomności, niż ustąpić z pola walki.

Wojownicy reprezentują podobny poziom umiejętności, ale każdy z nich ma w zanadrzu śmiertelną niespodziankę. Może to być rzut nożem (GINO), albo zbijająca z nóg uderzenie z łokcia, które wykonuje OTIS. Ta dyscyplina nie uznaje reguł fair-play.

Podstawowe techniki nożne to (dla zawodnika stojącego z lewej strony): kopnięcie z wyskoku (FIRE – góra), wysokie kopnięcie wyprostowaną nogą (FIRE – prawo góra), kopnięcie z półobrotu w udo (FIRE – prawo dół), kopnięcie z obrotu (FIRE – lewo), podcięcie (dół).

Pozostałe uderzenia: cios pięścią w korpus (FIRE prawo), typowy prosty (prawo góra) oraz uderzenie z przykłonieniem w brzuch (prawo dół). Do-



Nazywasz się John „Ranger” Smith. Zestrzelił cię Messerschmidt, który zaciekle prui do ciebie z broni pokładowej nad Holandią. Skok ze spadochronem uratował ci życie, ale otworzył w nim dla ciebie zupełnie nowy rozdział: oboz koncentracyjny.

Rytm życia obozowego wyznacza dzwonek. Wzywa na apele (ROLL CALL), obwieszcza posiłki (BREAKFAST), komunikuje o ćwiczeniach (EXERCISE). Dzwoni też, gdy kapo przydybą cię w niedozwolonym miejscu o niedozwolonym czasie. Dzień jest tak ułożony, byś nie mógł się nawet podrapać, zajęty obowiązkami.

Przez te dwa lata pozostawania w niewoli dorobiłeś się własnej celi w baraku. Pod odsuwana „koją” jest wejście do tunelu, który wydłubałeś własnymi rękami. Tydzień temu dałeś znak i czekasz na nadejście pierwszej paczki z Czerwonego Krzyża, która ma zawierać niepozorny woreczek. To będzie odzew. Rozpocznie się twoja Wielka Ucieczka.

W kolejnych paczkach Czerwonego Krzyża będziesz dostawał potrzebne rekwizyty. Warunkiem pomyślnej ucieczki jest to, byś posiadał mapę i kompas. W przeciwnym razie zgubisz się i nie przeżyjesz po-

# GREAT ESCAPE

wtórnego złapania. Musisz zgromadzić w tunelu: obcęgi, latarkę, mundur niemiecki, łopatę, kompas i mapę. Uciekaj w nocy: najpierw przeniesz za druty kolczaste mapę, potem wróć po kompas. Jeśli strażnicy będą zbyt namolni, możesz próbować chodząc w mundurze niemieckim, ale nie uciekaj w nim, bo zostaniesz rozstrzelany za szpiegostwo.

Cała reszta należy do ciebie. Zamknięte drzwi otwieraj kluczami, a odporne zamki forsuj wytrychem. Obóz nie jest wielki, więc zorientujesz się, co gdzie leży. A jeśli przyplączę się do ciebie strażnik, uciekaj przez baraki. Znalezione przy tobie przedmioty są konfiskowane. W momencie wsadzenia cię do paki zostają też zamknięte wszystkie otwarte drzwi. O ryzykownym postępowaniu ostrzeże cię czerwony kolor flagi na maszcie.

## REKWIZYTY

czekolada – może posłużyć jako łapówka dla współwzięcia, który za-

cznie robić raban i odwróci od ciebie uwagę

klucze – otwierają niektóre zamknięte drzwi

kompas – niezbędny w ucieczce, dostaniesz go w paczce piątego dnia

latarka – niezbędna w tunelach

łopata – potrzebna do usunięcia zatoru w tunelach, możesz ją tam zostawić

mapa – niezbędna w dalszej ucieczce  
mundur niemiecki – potrzebny w nocy, by bezpiecznie mieć strażników. Rozpozna cię w nim tylko komendant obozu

nożyce do cięcia drutu – dostaniesz je w paczce Czerwonego Krzyża, na drugi lub trzeci dzień

prowiand – niestety, tylko młeki i wędzone śledzie

radio – do niczego

trucizna – zatruty proviant pozwoli zlikwidować psa

woreczek – nie przyda się

wytrych – otwiera wszystkie zamki

John Zabiya

Współpraca: Kaczor



Kolejna gra w rodzaju „Koszykówka Michała Jordana”, „Lotnictwo Chucka Yeagera”, „Czyżysz tam golf”. Tym razem grze uczyci nazwiska brytyjski trener futbolowy. I miał rację. Gra jest bowiem jednym z najlepszych powstałych na Commodore symulatorów stanowiska menadżera drużyny piłkarskiej. W telegraficznym skrócie: mordobicia brak, strzelaniy brak, panienek brak. Chodzi o to, by w ciasnej lidze angielskiej przeprowadzić drużynę z czwartej ligi okręgowych trampkarzy na sam szczyt. Po drodze możemy handlować piłkarzami jak bardziej lub mniej świeżymi bułeczkami, ustalać taktykę drużyny i słuchać ochraniającego nas od czasu do czasu szefa.

Podczas meczu nie masz na piłkarzy wpływu, możesz co najwyżej przycisnąć klawisz. Grę zaczynamy od wybrania sobie nazwy klubu, z którym nawiążemy współpracę. Nie ma to większego znaczenia, niezależnie od tego, jak dobry zespół wybierzesz, będzie on tak samo zły i do tego w czwartej lidze. Teraz przystępujemy już do pe-

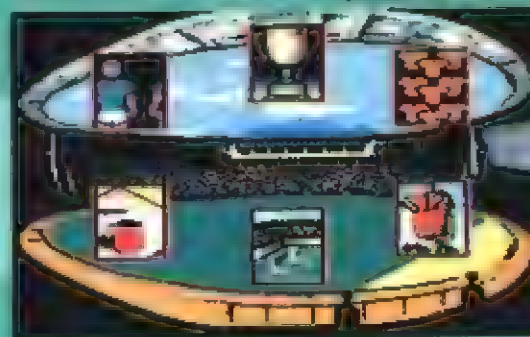
w przedziale od 1 do 99. Im więcej, tym lepiej grają. Dlatego trzeba na dobry początek poprawić skład pierwszej jedenastki. Jeżeli na którejś pozycji piłkarz ma lepszego zamiennika, to trzeba kazać grać temu, gorszego odsyłając na ławkę rezerwowych. Najlepszą taktyką jest chyba trzeci w obronie, trzeci w pomocy i czterech w ataku. Stosując tę prostą zasadę udaje się sięgać po mistrzostwo ekstraklasy.

Ala nie może tego wiedzieć człowiek, który po tej grze sięgnął po raz pierwszy. Na ekranie bowiem nie ma w zasadzie żadnych liter, tylko same mętne ikonki, z których nic nie wynika. Na początek najlepiej jest podjechać kursorem do okienka, w którym narysowany jest bykowi facecik i nacisnąć fire, dzięki temu dostaniesz się do menu wewnętrznych spraw drużyny. W prawym górnym rogu (dużo kosztują) możesz obejrzeć sobie skład pierwszej jedenastki. Docelowo – powinni tu być najlepsi piłkarze Anglii, na razie – banda amatorów. Zmian w tym składzie możesz dokonać przez okienko

tek. Na prawo odeń jest cwaniczek w czapce Handlarz żywym towarem, co tydzień przedstawia nam dwie oferty. Na skrajnej prawicy mieści się facecik z wąsem. Pełni on w klubie funkcję trenera. Zna na pamięć zsumowaną siłę drużyny a także każdej z linii osobno. Oprócz tego jest w stanie podać kompleksową ocenę klubu: od „We are mediocre” (miernota) aż do „We are the greatest” (najlepsi). Jedyna kobieta w całym towarzystwie to lekarka. Zawsze mówi nam, kto aktualnie jest kontuzjowany, a kogo zawiesili z powodu brzydkiego zachowania na boisku. Każdy piłkarz ma kilka osobistych cech, od których zależy jego przydatność dla drużyny. Zdecydowanie naj-



Commodore



# KENNY DALGLISH'S FOOTBALL

nienia obowiązków menadżera. Musimy ustalić sobie, jak rozstawimy piłkarzy w polu (bramkarz i tak jest w bramce). Każdy z futbolistów ma określone umiejętności, które zawierają się

w prawym dolnym rogu (koszulka i trampki). Pokolei wewszystkich trzech liniach, możesz zmieniać skład osobowo. Jeśli czujesz się na siłach, by rozegrać mecz, kliknij w kłódkę z boiskiem. Teraz możesz jeszcze zmienić rozstawienie piłkarzy na boisku. Jeżeli tylko zmiany nie są szczególnie bezsensowne, obowiązuje tu zasada:

„A w kulturze?”

Aaaa, zmiany dużej

Na lepsze?”

Bo was opieprzę, zmiany – to zawsze na lepsze!”

Teraz możesz emocjonować się pojedynkiem gigantów – piłkarze na strzelają swoje bramki. Potem dostaniesz za to odpowiednią liczbę punktów i możesz obejrzeć skutki w labeli (gazeta w lewym dolnym rogu). Informacji na temat następnego meczu zasięgnąć możesz w okienku z pucharem. Oprócz informacji, siedzi tu jeszcze stary zrzęda (scout), który ocenia szanse zwycięstwa – zazwyczaj się myli. Piłkarzy, których masz już dosyć możesz sprzedać w lewym górnym oknie. Zawsze znajdują się kupcy na dwóch zawodników tygodniowo, niezależnie od poziomu przez nich reprezentowanego. Jeżeli w menu głównym wybierzesz zielony stolik (na moim monitorze i tak wszystkie stoliki są zielone), zobaczysz galerię sześciu gęb. Każda gęba służy tu do innych celów. Na przykład, środkowa gęba w górnym rzędzie to szef. Opieprza albo chwali, zależnie od wyników pracy (jak każdy szef). Poza tym nie służy do niczego konkretnego. Gęba znajdująca się na lewo od szefa to księgowy. Na życzenie podaje nam stan konta. Pod księgowym jest smutna gęba bankiera. Smutna dlatego, że udziela kredytu bez odse-

ważniejsze jest, jakie są jego zdolności (ABILITY), oraz na jakiej gra pozycji. Jeżeli jednak w głównym menu klikniemy na ikonkę z półką pełną książek, to komputer najpierw zakomunikuje nam, że od tej pory będzie wyświetlał szczegółowe dane o piłkarzach, a potem spyta, czy mamy zamiar oglądać wszystkie sytuacje podbramkowe, czy może tylko dostawać do wiadomości same wyniki spotkań. Jeżeli każemy podawać pełne dossier piłkarzy, to musimy się pogodzić z faktem, że będzie w nich:

NAME – nazwisko gracza

POS – pozycja w polu

SP – liczba spotkań w bieżącym sezonie

SG – strzelone gole w bieżącym sezonie

CPL – liczba spotkań w całej karierze

OGL – strzelone gole w całej karierze

AGE – wiek

AB – umiejętności piłkarskie.

Po już omówionych, najważniejszą cechą jest wiek. Z wiekiem bowiem zmieniają się możliwości (jak to nie tylko u piłkarzy, ale u wszystkich). Młodzieńcy zdolni wyrastają na jeszcze lepszych, zaś dwudziestolastoletni pierniczkowe powoli przestają się nadawać do czegokolwiek, oprócz szybkiej sprzedaży. Dość istotna jest też liczba rozegranych meczów, od której także zależy kondycja zawodnika w roku przyszłym. Liczba strzelonych goli dotyczy w zasadzie tylko napastników i informuje nas o realnych ich możliwościach – zdarza się, że faceci, którzy teoretycznie powinni być szmaciarzami, tką goli jak szatany.

Garsć dobrych rad wujka Swarowicza: © Staraj się, żeby twój team za bardzo się nie zestarzał. W tym celu jak

napęściej odwiedzać cwanika w czapce i kupuj u niego graczy jak najmłodszych i jak najzdolniejszych.

© Zawsze miej w każdej linii przynajmniej dwóch rezerwowych. Jeżeli na jakiejś konkretnej pozycji jest więcej niż 1 rezerwowy, to najgorszego z nich sprzedaj. Nie roźdzymaj niepotrzebnie zespołu.

© Nie zaszaj za bardzo pieniędzmi. Ale nie bądź też szczególnie oszczędny. Jeżeli akurat brak ci gotówki, to przed wizytą u handlarza nie wahaj się poprosić bankiera o pożyczkę.

© Jeżeli nie jesteś pewien, czy któryś zawodnik jest ci koniecznie potrzebny, to go kup – najwyżej potem go sprzedasz. Za taką samą cenę.

© Nie przykładaj zbyt wielkiej wagi do pucharów, zwłaszcza jeżeli jesteś w czwartej lub trzeciej lidze. I tak każdy cię ogry.

© Pokażdym sezonie patrz, jak zmieni się stan każdego z piłkarzy. Bywa, że pierwsi słają się ostatnimi, a ostatni – pierwszymi.

Swarowicz

PS: Dla chcących ligę angielską przeobrazić na ligę polską, Manchester United na Polonię Warszawa a Manninga na Juskowiaka

Nazwy zespołów siedzą od \$5000

Nazwiska siedzą od \$5800

Restart: \$6600 (czasem działa)

**CODEMASTERS'89**

COMMODORE

50% 90% 100%

Główna Treść Wzrost



Screensy Spectrum emulowane na PC



**DENTON DESIGN'87**

COMMODORE SPECTRUM

AMIGA

PC (emulator)

PRZYGODOWA

75% 80% 85%

Główna Treść Wzrost



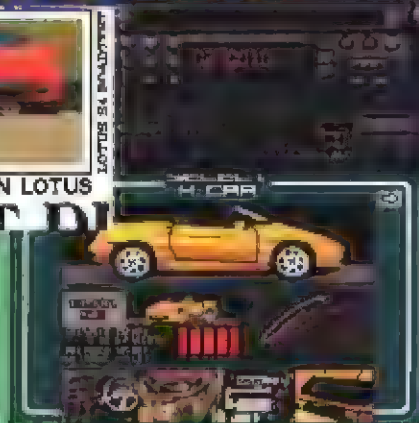
## Lotus Special Edition



SPOTLIGHT ON LOTUS  
TEST DI

LOTUS 3 nie jest produkcją dla ambitnych, tak jak kino amerykańskie różni się np. od kina polskiego.

Wszystko w nim jest proste. Ważny SETUP, niewielki wyścigający - rodzaj, wysokość, przeszkody, trudność, rodzaj, itd., ale można też wpisać dowolny kod, a na jego podstawie komputer utworzy szybko nową trasę. System kodowy daje możliwość zdefiniowania bieżącej płaszczyzny rywalizacji: rozmaitych tras, ja jednak wolę manualne definiowanie. Do wyboru jest trzynaście rodzajów - pełna kurza ścieżka z wąskimi drogami, tajemnicze miasto przyszłości ze strzelającymi do jadących laserami, nowy Jork w nocy, karadyskie bagno o świcie, Góry Skaliste, Alpy podczas silnych opadów śniegu, trasa w Iraku ze zmianami nawierzchni, jazda nocą w silnym deszczu, afrykańska pustynia ze zgrzytającym w zębach piaskiem, zamglona trasa w północnej Kanadzie, autostrada 97,



# LOTUS 3

meksykańska droga z silnym wiatrem zachodnim i wiatry typowe, zalesione góry. Pojemni jeszcze (nie na opcji START, wybrane wozu, następnie towarzyszącej nam przez drogę muzyce z kompaktu (wybieranie utworu 00 powoduje włączenie dźwięków, również mówiących świątyni, choć nie na wszystkich trasach). A później gaz do dechy. Jedziemy! Mamy do dyspozycji pięć osobnych reguł: skrzyżnięcie, w której biegi zmienia się górnym i dolnym, lub dowolnie zdefiniowanymi klawiszami. Przeciwnicy nie są zbyt trudni, choć uwielbiają psyczanę cię z trasy i zająć cię drogą.

Na niektórych trasach czekają dodatkowe niespodzianki - w meście przyszłości są to lasery, które białe światło powoduje tragiczny spadek szybkości, w śniegu, na płaskach i w deszczu czepię się utraty kontroli nad wozem, na naprzemiennie zmieniają się i nierzadko robotników... Na autostradzie jadąc z naprzeciwka drugim pasem samochodu.

Drugą ciekawą trasą jest Meksyk i wjeżdżając w nim wiat. Spycha on wóz na prawo, a przy tym przez drogę przelatują krak. Zderzenie z nim - obok niego czy leżą, czy akurat nie więcej i leżą na szosie - kończy się stratą szybkości. To chyba przesada - leżąc kręci się z przodu silowego kółka o porządnie wagi, jadącego z szybkością 270 km/h?

Ukończenie etapu z najwyższym wynikiem, lub nieukończenie go wcale, powoduje przedwczesne zakończenie całego wyścigu. No i nie wolno także zapomnieć o tankowaniu - jest to możliwe po każdym checkpoint, wystarczy się tylko zatrzymać na poboczu za tablicami informacyjnymi o tankowaniu.

Przydałoby się więcej ryzyka i niebezpieczeństw. Więcej tras, na przykład koło wodospadów, nad rzeką, nad morzem, wśród opadów gradu... Dobrym pomysłem byłoby też zwiększenie ilości efektów dźwiękowych i dostępnych modeli wozów. Mogłyby też być różne bawny - samoloty, przedchodnie, motocykle, noca spadające meteorolity. Ogólnie mówiąc, LOTUS 3 mógłby być lepszy, choć na razie jest i tak najlepszy i zapewnia miłośnikom porządku rozrywkę.

Heri Maniac

P S LOTUS 3 w wersji na PC zajmuje jedną dyskietę. Powinny być na niej pliki: lotus.com, lotus.pak1 ew lotus.dgoraz readme. Pliki te podlega i można je skasować.

## GREMLIN'93

AMIGA PC VGA, SB 1 1

85% 85% 90%

Grafika Dźwięk Mocność

## MENTAL

## OPTIONS

Credits 249

Atrides Siege Tank.



DUNE 2 to gra strategiczna, jednogłosnie uznawana przez nie strategów za najlepszą. Strategicy też mają o niej jak najlepsze zdanie. Świadczy to o tym, że producent zadbał nie tylko o ciekawy scenariusz i dobre algorytmy, ale zdawał sobie sprawę z wymogów estetycznych graczy.

Diuna rozpoczyna się świetnym intro, które do tego wprowadza w atmosferę konfliktu rzeczowymi dialogami. Gra jest tak pomyślana, że niepowodzenia nie powodują typowego zniechęcenia, jakie występuje po bezskutecznych próbach ogrania komputera. Grę należy rozgrywać symultanicznie, na wielu płaszczyznach (ekonomika, polityka, militaria). Występuje w niej konieczność stałej aktywności zarówno w równoczesnym planowaniu akcji, jak i w prowadzeniu działań bojowych przeciwko wielu przeciwnikom. Jednocześnie trzeba zarządzać produkcją sprzętu bojowego, zbierać, przetwarzać i sprzedawać przyprawę (miejscowy specyfik poszukiwany w całej Galaktyce) oraz rekrutować i organizować oddziały bojowe i prowadzić działania militarna. Dodatkową zaletą gry jest możliwość wybrania jednego z pięciu poziomów szybkości jej rozgrywania, od bardzo wolnego po bardzo szybki. Kolejnym udogodnieniem jest możliwość zapisu gry w dowolnym czasie i miejscu. Daje to szansę powrotu do sytuacji zapisanej w przypadku podjęcia decyzji niekorzystnych i rozegrania gry innym wariantem.

## ISTOTA GRY

DUNE 2 jest tylko pozornie oparta na fabule znanej z książek Herberta i z filmu. Celem gry jest zniszczenie przeciwników i opanowanie planety, na której toczy się akcja. Przebiega ona w dziewięciu etapach

Tereny poszukiwań tzw. przypraw, PC



Ruch jak w ulu, PC



- poziomach, z których pierwszy jest łagodnym wprowadzeniem, drugi wnosi pewną dawkę niebezpieczeństwa, lecz jeszcze nie wymaga rozgromienia wroga aby wejść w następny. Od trzeciego etapu zaczyna już się walka bez pardonów, w której dobry wróg powinien być martwy. W tym i w następnych etapach trzeba obronić swoją bazę i system infrastruktury technicznej, a u wroga zniszczyć lub zająć bazę, fabryki i zapoczątkować produkcję. Zdobyte fabryki umożliwiają budowę tych rodzajów broni, do jakich mamy dostęp w ramach działalności Rodu, który w grze reprezentujemy. Zakres i tempo produkcji jest zależne jedynie od fazy rozbudowy fabryki.

Akcja gry toczy się na planecie Arrakis, pełnej diun - piaszczystych terenów pustynnych, z rzadka poprzedzanych polami gruntów stałych. Na tych diunach rozsiadają się złośliwi PRZYPRAWY, którą należy zbierać i przetwarzać w celu sprzedaży. Jest to bardzo intrygujący interes - pieniądze są na Arrakis potrzebne do wszystkiego. Tu spotykamy dodatkowego wroga. Jest nim wszechpotężna, monstrualna bestia, czarń - SAND WORM, z którego odchodów powstaje przyprawa. Przyprawę zbiera się pojazdami gąsienicowymi - HARVESTERAMI. W krytycznych momentach można nimi, w braku innej broni, mądrze użyć przeciwko wroga. Harwestery są dosyłane z zaplecza galaktycznego





natychmiast po wybudowaniu rafinerii – SPIKE RAFINERY; można ją też wyprodukować samemu na wyższych etapach gry lub zamówić w fabrykach rozsiarnych w kosmosie. Prawidłowa współpraca harwestorów, rafinerii oraz silosów magazynujących przetworzoną przyprawę, jest podstawą ekonomiczną a co za tym idzie możliwości inwestycyjnych i bojowych.

## OPCJE I ZASADY GRY

Po uruchomieniu programu i wyświetleniu wprowadzenia zostaje wyświetlone pole z następującymi opcjami:

1. PLAY A GAME – rozpoczęcie gry od najniższego poziomu,
2. REPLAY INTRODUCTION – ponowna prezentacja historii Diuny (wprowadzenie),
3. LOAD A GAME – ładowanie zapisanego stanu gry,
4. EXIT – wyjście z gry,

Na pierwszych dwóch etapach należy zebrać tylko zalecaną ilość przyprawy. W innych etapach trzeba rozgromić wroga i zniszczyć lub zająć jego bazę zarządzającą i inne budowle swoimi wojskami. Gra zawsze zaczyna się od wyświetlenia na głównej części ekranu fragmentu powierzchni gruntu stałego z naszą bazą zarządzającą – CONSTRUCTION YARD oraz ochrony bazy (żołnierze) – TROOPER i pojazdów bojowych lub tylko pojazdów bojowych. Rodzaj i skala obrony bazy, jak i kredyt (finanse), który otrzymujemy na początek, jest zawsze różny w zależności od etapu. W górnej części ekranu pokazują się dwa klawisze oraz odśrodkowo wskazujące stan naszego konta kredytu. Pod klawiszem OPTIONS dostępne są następujące opcje:

- 1) LOAD A GAME – wczytaj grę,
- 2) SAVE THIS GAME – zapisz grę,
- 3) GAME CONTROLS – opcje gry,
- 4) RESTART SCENARIO – restart gry na aktualnym poziomie,

# DUNE 2

## The BUILDING of a DYNASTY

5. HALL OF FAME – punktacja graczy, którzy zakończyli sukcesem jeden z etapów. Wybranie opcji PLAY A GAME spowoduje wyświetlenie następnego menu służącego do wyboru rodzaju, który chcemy reprezentować. Pomocne mogą tu być informacje przekazywane przez spikerkę, która opowiada historię poszczególnych rodów. Po wyborze rodzaju wchodzimy do akcji gry. Na każdym jej etapie pomocy jest spiker (MENTAT), który określa zadania etapu gry

5) PICK ANOTHER HOUSE – wybór innego rodzaju,  
6) QUIT PLAYING – skończ grę,  
7) CONTINUE GAME – kontynuuj grę. W trzeciej opcji można ustawić w kolejności:

- a) i b) – efekty dźwiękowe
- c) – szybkość rozgrywania akcji
- d) – ostrzeżenia o ruchach nieprzyjacielskich jednostek, jak również wykrywanie czerwi

e) – automatyczne przesuwanie ekranu. Do gry powracamy opcją PREVIOUS. Przy wyborze opcji posługujemy się myszą lub klawiaturą. W drugim przypadku zawsze nadskakują klawisze odpowiadające pierwszej literze wybranego napisu. Jest to generalna zasada dla tych, którzy posługują się wyłącznie klawiaturą.

Z prawej strony ekranu na polu oddzielnym osobnym filarem wyświetlane są dwa okna. Górne jest oknem operacyjnym, dolne zaś ekranem radaru obejmującym całą planszę gry. Ekran ten jest czynny tylko wtedy, gdy posiadamy wybudowaną radarownię – OUTPOST i wystarczającą ilość elektrowni – WINDTRAP. W innym przypadku okno to jest nieczynne.

Najistotniejsze jest okno operacyjne, do którego możemy wprowadzić w dowolnym czasie polecenia dla podległych obiektów. Uaktywniamy to okno wskazując myszą obiekt, który chcemy wprowadzić do okna. Wówczas w oknie operacyjnym pojawia się ikona uaktywnionego obiektu, a pod nią wykaz jego możliwości.

Nasza baza zarządzająca i infrastruktura techniczna wraz z przechodzeniem do wyższych etapów gry uzyskują możliwość modernizacji – UPGRADE. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy nasza baza lub fabryka ma pełną zdolność produkcyjną (zielony wskaźnik). Zarówno baza jak i fabryka sprzętu ciężkiego – HEAVY VEHICLE FACTORY może być na wyższych poziomach modernizowana kilkakrotnie. Mo-

dernizację tę w przypadku bazy, pozwalającą na stacjonarną obronę wieżami z wyrzutniami rakietowymi – ROCKET TURRET. Sprawdzenie możliwości uaktywnionej bazy lub obiektu przemysłowego dokonuje się przez wskazanie ikony w oknie wykonawczym. Wtedy zostanie wyświetlona, na głównym ekranie, plansza z ikonami dostępnych budowli lub sprzętu. W przypadku wprowadzenia do okna operacyjnego żołnierzy lub pojazdów bojowych, czy też harwestorów, pod ich ikonami pojawiają się wykazy komend, które mogą te obiekty wykonać.

Prowadząc wojnę o Arrakis nie zapomnijmy o czerwlich, które pożerają wszystko co porusza się na polach dun, uniemożliwiając prowadzenie walki i zbior przyprawy. Czerwie należy niszczyć, strzelając do nich aż do skutku. Skopień żywotności czerwie odczytamy po wprowadzeniu jego ikony do okna operacyjnego.

Oprócz Atrydów pozostałe rody podają walkę z czerwami automatycznie, gdy znajdą się w zasięgu ich ognia. Walkę z tymi potworami radzę prowadzić gruntem stałym, na który bestia ta nie wchodzi. Wraz z postępem gry i przechodzeniem na jej wyższe etapy rośnie nasz potencjał przemysłowy – militarny. Możemy zbudować WOR lub BARRACKS, gdzie pierwotnie możemy szkolić tylko pojedynczych żołnierzy – TROOPER lub INFANTRY SOLDIER wchodzący w wyższą możliwość szkolenia uogrodem, skuteczniejszych waleś TROOPER SQUAD lub INFANTRY SQUAD. Z kolei fabryka bojowego sprzętu lekkiego LIGHT VEHICLE FACTORY w podstawowym standardzie może budować motocyklowe pojazdy uzbrojone TRIKE, a po modernizowaniu pojazdy cięższe typu QUAD. W fabryce sprzętu ciężkiego, HEAVY VEHICLE FACTORY w jej podstawowym standardzie możemy budować lekki czołg – COMBAT TANK oraz zbierarkę przyprawy – HARVESTER. Po pierwszej rozbudowie (UPGRADE) możemy zbudować ciągnik do budowy nowych baz zarządzających na nowych terenach – MOBILE CONST. VEHICLE.

Po dalszej rozbudowie możemy budować czołgi ciężkie – SIEGE TANK, po kolejnym, ale tylko u Atrydów i Harkonnenów, możemy budować samojazdne wyrzutnie rakiet – ROCKET LAUNCHER.

Na dalszych etapach gry możemy wybudować warsztaty naprawcze – VEHICLE REPAIR FACILITY, które służą do naprawy uszkodzonego sprzętu bojowego i harwestorów. Posiadanie fabryki transporterów powietrznych – HI-TECH FACTORY i wyprodukowanie odpowiedniej ilości, znacznie wpływa na przyspieszenie zbioru przyprawy, oraz dostawę uszkodzonego sprzętu bojowego do warsztatów naprawczych. Po wybudowaniu lotniska międzygwiezdnego STARPORT FACILITY możemy zamawiać z kosmosu dostawę sprzętu bojowego i środków transportu. Posiadanie tego lotniska otwiera opcję budowy ośrodka wyższej technologii – HOUSE OF IX, ta z kolei umożliwia budowę specjalnych rodzajów broni, dostępnych tylko w ramach rodów, które reprezentujemy w grze. Harkonneni mogą budować DEVASTOR, Atrydzi – SONIC TANK, Ordosi – DEVIATOR LAUNCHER. Każda z tych broni ma swoją swoją specyfikę. DEVASTOR możemy zdeponować w powietrzu wśród budynków lub wojsk wroga, SONIC może razić, będąc niezauważalnym w określonych sytuacjach, tworząc siły bojowe lub jego budowle, natomiast DEVIATOR przebarwuje wroga jednostki, przez co możemy nimi krótkotrwale dowodzić niszcząc ich siły i zaplecze.



Makaj i sygnet to podstawa, PC



Nadciąga sprzęt ciężki, PC



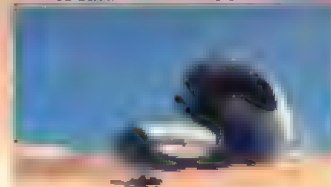
Harkonnenowie się nie cenią, PC



Nieco drożej, ale celnie, PC



A cała walka o kupę robala, PC



Umiejętne posługiwanie się możliwościami, jakie daje program jest warunkiem zbudowania odpowiedniego potencjału ekonomiczno-militarnego i rozgromienia przeciwników.

Andrzej Miły

Opisy nadesłali: Bradley, Łukasz Drejter, Jan Kienig, Leszek Mitura, Mariusz Nowak, Rob McQuig, Marcin Terka.



Tutaj robi się także asfalt, PC



Niech się mury pną do góry, PC



**WESTWOOD '92**  
1 MB ATIGA PC VGA, SB 2 5  
STRATEGIA  
90% 95% 100%  
Cena Ciekawość Wydajność





Zaczynasz w jaskini (CAVERN). Zabierz stąd monety, kilof i biblię. Idź do centralnego tunelu i weź stamtąd sakiewkę z kamieniami. Udać się przez MAIN CHAMBER do CHAMBER i zabierz klucz oraz napój. Wróć do CAVERN – będziesz mógł teraz wejść do sąsiedniego pomieszczenia. Otwórz skrzy-

w CADAVER STORE. Wejść w powstały otwór – znajdziesz się w pomieszczeniach PIT.

Z pergaminu dowiesz się, że leżącemu nieszczęślikowi zginął jeden klucz. Okazuje się, że zjadł go szczur. Otwórz skrzynię, zabierz umię i prochamii idź do drugiego szybu (PIT). Weź cztery klejnoty i wrzuć wszystkie sześć do sadzawki. Czar przeniesie cię do LORDS CRYPT. Wyjdź stąd nie dotykając skrzyni i wejdź do EMBALLING ROOM. Z BALM STORE weź pierwszą butelkę od prawej, ostatnią oraz folkę (PHIAL). Udać się do PURIFICATIONY i zabierz fiaskę z nieznanym napojem oraz SCROLL LEARN POTION. Naucz się on cię, co jest jaką trucizną – używaj go na nieznanych butelkach.

Udać się teraz do OFFAL STORE i weź tylko dwie monety. Idź do PASSAGE i użyj

# CADAVER

nię i przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że gdzieś za ścianą ukryto klejnot.

Zostawiam pergamin podciągnij za dźwignię. Udać się przez MAIN CHAMBER do nowo otwartego tunelu. Ściągnij stąd sakiewkę. W PASSAGE leży trup! Po dokładnych oględzinach znajdziesz przy nim pamiętnik.

Teraz przygotuj worek z kamieniami i wejdź do PASSAGE naprzeciwko, by zobaczyć skaczącego stwora. Idź teraz do WELL i weź stamtąd klucz (jest pod kośćmi) i fiaskę. Udać się do STORE i opróżnij skrzynię. Z GOAL zabierz monetę. Otwórz zamek i wejdź do celi nr 2. Zobaczyć ledwie żywego więźnia, nakarm go kurczakiem i napój. Więzień zwaną się cenną podpowiedzią.

Idź teraz do celi nr 4 i weź stamtąd klucz. Wróć do tunelu przy CAVERN i wejdź do drugiego tunelu i wydobyć klejnot z sakwy. Znajdź teraz kokozasłego stwora i rzucić w niego czaszką – powinno go to unieruchomić. Wspinając się po bocznej ścianie czar (CHARM). Pójdź teraz do dużego pomieszczenia w PASSAGE i zabierz klejnot oraz przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że trzeba wrzucić 6 klejnotów do sadzawki. Naciśnij dwukrotnie przycisk, a otworzy się przejście

klucz w zamku, a następnie wejdź szybko do MOURNING ROOM i zabierz dwie fiaski ze święconą wodą. Z KING'S CRYPT zabierz koronę. Pójdź do TREASURY i przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że by uwolnić duszę Kazaka, musisz posiadać złotą monetę. Idź do ANTE ROOM i naciśnij guzik. Zaopatrzyć się w zbroję w KING'S ARMOURY i możesz wrócić do ANTEROOM. Weź monety, koronę i kołec (HARM). Po podciągnięciu za dźwignię znajdziesz się znów w swoim świecie.

Pójdź do GREAT CHAPEL i przez INNER SANCTUM przejdź do CREMATORIUM. Znajdziesz tu cztery urny i dwa wolne miejsca. Umieść znalezione umię naprzeciwko drzwi. Dusza Ragnara zaznała w ten sposób wiecznego spokoju i alchemik daruje ci fiaskę z kwią. Połóż ją na ołtarzu w INNER SANCTUM – dostaniesz klucz i SCROLL pozwalający na czytanie magii. Udać się przez PASSAGE do drugiego PURIFICATIONY. Wrzuć fiaskę ze święconą wodą do wazy (BOWL). Wypij... jako święty znajdziesz się wewnątrz skarbu. Po ciągnięciu za dźwignię a znajdziesz folkę (PHIAL), po drugim podciągnięciu znajdziesz się w TREASURY obok PURIFICATIONY. Wróć i powtórz tę operację dwukrotnie. W końcu dostaniesz MIND BLAST i MAGIC MISSILE. Użyj MIND BLAST w INNER SANCTUM. Polem otwórz drzwi kluczem, ale jeszcze nie wchodzić. Zabij stwora w GREAT CHAPEL używając MAGIC MISSILE.

## BITMAP BROTHERS '91

AMIGA PC  
ATARI ST  
PC EGA, VGA 1 2

80% 70% 80%  
Grała Dławił Modreń

Potem zgąś znicze i będziesz mógł wstąpić na WAY OF DEATH.

Wejść do HOLY CRYPT i ostrożnie podnieść CONOPTIC URN. Znajdziesz jeszcze jeden CHARM. Pajaki zabij MIND BLAST i wejdź do LESSER CRYPT. Możesz przeczytać list alchemika do lorda Carolusa. Wśród kamieni znajdziesz BLESS WEAPON. Idź teraz do COMMON CRYPT – po rozbiciu urny znajdziesz klucz na ołtarzu. Rzucić jeszcze na ziemię wszystkie kamienie i wydobyć fiaskę. Rzucić na ziemię pozostałe urny.

Weź SCROLL i otwórz skłok, aż podnieś się on osiem razy. Wejść teraz na relikwiarz (SHRINE) i pobierz monetę. Staraj się nie dotknąć szczura. Otwórz kluczem drzwi w COMMON CRYPT i wejdź do WARRIORS CRYPT. Znajdziesz tu umię Kazaka. Wrzuć do niego złotą monetę, a następna blakająca się dusza zostanie uspokojona. W zamian dostaniesz jeszcze jedną fiaskę, tym razem z zasłoną przed ogniem.

Idź do LESSER SHRINE, weź klucz i udaj się do LORDS CRYPT. Obok znajduje się pomieszczenie ze skarbem. Podejść do skrzyni i użyj DISPEL TRAP, by móc ją za chwilę otworzyć. Znajdziesz umię z niespokojną duszą lorda Carolusa i jeszcze jeden CHARM. Idź do GREAT CHAPEL i połóż umię na właściwym ołtarzu. Otrzymasz następny czar – odczytuj go używając READ MAGIC.

Pójdź teraz do miejsca, w którym zabijeś skaczącego stwora i tak długo wchodzić i wychodzić, aż pokaże się CHARM, z którym musisz wrócić do ołtarza Carolusa. Z pergaminu dowiesz się, że wieczny ogień płonie na potęganie Lady Carolus. Przydus ogień pergaminem. Teraz możesz wejść do ROBING ROOM i zabrać umię. Podejść do skrzyni i użyj DISPEL TRAP, co pozwoli ci wziąć READ LANGUAGE. Wejść do LIBRARY i poczytaj trochę.

Teraz możesz udać się do CREMATORIUM i umieścić ostatnią umię na swoim miejscu. Idź do MAIN CHAMBER i dobrze przeszukaj beczki. Wróć do GREAT CHAPEL i wejdź na ołtarz Lady Carolus. Najpienię go uprzągnij, a potem wskocz na znicze. Zauprzągnięcie balagana dostaniesz mnóstwo stolków. Jesteś teraz przygotowany na spotkanie z ostatnim strażnikiem. Idź do PASSAGE, gdzie leży trup pamiętnikiem i wejdź do GUARDIAN. Użyj na spokanym osobniku MASSACRE. Naciśnij guzik i wejdź do następnego pomieszczenia (TELEPORT). Podciągnij za dźwignię i wyładuj się w... domu

Jack York



Po przeboju, jakim był KICK OFF 2, programiści jakby zapomnieli o najpopularniejszej dyscyplinie sportowej na świecie. To, co się ukazywało nie było godne uwagi, może poza JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL na Amigę. W czerwcu br. wreszcie ukazała się NAPRAWDĘ DOBRA piłka nożna – SENSIBLE SOCCER.

Programiści nareszcie odróżnili piłkę nożną od koszykówki, dzięki czemu mecz nie kończy się zawsze równo w 90 min. Gdy w 90. minucie piłka jest w pobliżu którejś bramki, sędzia przedłuża spotkanie do momentu wyjaśnienia sytuacji. Boisko jest widoczne mniej więcej tak, jak widzi je kibic siedzący wysoko na trybunach za jedną z bramek i patrzący przez lornetkę. Nad zawodnikiem, którym w tej chwili staniesz, widnieje jego numer. Nie zawsze jesteś zawodnikiem znajdującym się najbliższej piłki, tylko tym, który ma największą szansę wziąć udział w akcji, poza tym komputer stara się jak najrzadziej przełączać nam gracza, dzięki czemu mimo dużego tempa gry, można się w niej potapać. O szybkości gry najlepiej świadczy to, że gola możesz strzelić już w zerowej minucie meczu i to wcale nie z połowy boiska, bo to jest praktycznie niemożliwe. Bardzo realistyczne jest prowadzenie piłki, gdyż zawodnik biegnący z piłką kopie co chwilę trochę do przodu, więc jeśli chcesz skrócić musisz uważać, żeby piłka w tym momencie znajdowała się przy nodze zawodnika. Skrepić z piłką o 360 stopni jest niemożliwe, poza jednym wyjątkiem – kiedy do piłki dopadnie twój zawodnik, którym steruje komputer, i w momencie przejęcia sterowania nim od razu możesz mu skrepić, co nawet przy skrepieniu o 360 stopni nie zgubi on piłki.

Jeszcze naciśniesz fire i szybko go puścisz, podasz piłkę do najbliższego twój zawodnik, który znajduje się w kierunku, w jakim jesteś odwrócony. Im dłużej trzymasz fire, tym mocniej i wyżej uderzasz. Jeżeli zaraz po strzale dasz do tyłu, to uderzysz piłkę najmocniej i najwyżej jak



Leszcz i inne przeszkadzanki, PC



## SENSIBLE '93

1MB AMIGA PC  
PC VGA, SB 2 2

90% 70% 100%  
Grała Dławił Modreń



można, jeżeli w bok – podkręćsz piłkę (im szybciej dasz w bok i im dłużej będziesz trzymał, tym mocniej podkręćsz piłkę). Jeżeli długo trzymasz fire, to po puszczeniu nie możesz już podkręcić. Przy podkręcaniu, szczególnie przy mocnym, piłka często leci w górę, więc uważaj przy strzałach z małej odległości, aby nie przestrzelić.

**UWAGA:** zanim zaczniesz podkręcać, puść fire, bo inaczej strzelisz w kierunku, w którym chciałeś podkręcić.

## TAKTYKA GRY

Oczywiście można trzymać cały czas do przodu i naciskać co jakiś czas fire, ale takim

jąc się ty tam dopaść do piłki którymś napastnikiem i strzelić z bliskiej odległości.

Posługując się klawiaturą, przy tym ustawieniu należy grać do środkowych pomocników, podprowadzić ich jak najbliżej i oddać strzał na bramkę, po czym starać się napastnikami dobć piłkę, możesz też spróbować stanąć napastnikiem między bramkarzem a miejscem w bramce, do którego zmierza piłka; jeśli ci się to uda, wyjdzie nawet szmata. Jeżeli jesteś w odległości dwudziestu kilku metrów od bramki przeciwnika, mniej więcej na wysokości słupka oddaj silny prosty strzał, jeżeli trafisz do bramki (uż przy słupku masz 80% szans na bramkę; jeżeli nie masz takiej sytuacji i nie

Raytavić i Union Luxembourg. Najsilniejsze to Liverpool i AC Milan z Barésim na obronie oraz Van Bastenem i Papinem w ataku. Poza tym wszystkie zespoły rosyjskie mają bardzo szybkich zawodników (leci gorzej z resztą ich umiejętności). Silne są prawie wszystkie zespoły: hiszpańskie, angielskie, niemieckie, francuskie i oczywiście włoskie. Niezłe są też zespoły portugalskie i belgijskie.

– Drużyny narodowe. Najslabsze to: San Marino, Izrael i Albania. Najlepsze to Niemcy i Anglia. Niezłe są też Włochy, Hiszpania, Rosja, Francja i Holandia. Ta ostatnia ma wspaniały atak, Van Basten i Berkamp plus Rijkard na środkowej pomocy dają olbrzymią siłę uderzeniową, sprawiają iż trudno wydestać się z własnej połowy, ale na szczęście obrona holenderska jest o wiele gorsza.

## MENU

Po uruchomieniu gry mamy:

**OPTIONS** – tu ustalamy czas trwania meczu (3,5,7,10 min.), jeżeli chcesz uzyskiwać w miarę realne rezultaty wybierz 3 min; włączasz lub wyłączasz: auto replay – powtórki bramek, muzykę, sezonową pogodę, auto highlights – jeżeli włączysz tę opcję, to po meczu będziesz mógł obejrzeć strzelone w nim bramki. Jeżeli padło ponad 9 bramek to zapisze się tylko 9 ostatnich. Tu także możesz wybrać język, w jakim mają być opcje (angielski, niemiecki, francuski lub włoski).

**EDIT TEAMS** – tu można zmieniać nazwy zespołów, nazwiska trenerów, stroje zespołów i, co najważniejsze, nazwiska graczy.

**LOAD/SAVE DATA** – wczytywanie i zapisywanie zmian dokonanych w EDIT TEAMS. Można też wczytać oryginalne zespoły klubowe i narodowe.

**HIGHLIGHTS** – nagrywanie, wczytywanie i oglądanie bramek.

**FRIENDLY** – rozegranie meczu towarzyskiego.

**CUP** – rozegranie pucharu, możesz wybrać turniej, w jakich będzie się on odbywał i tak:

**AWAY GOALS** – jeżeli gramy systemem mecz i rewanż, wybierasz tu czy liczy się tylko suma bramek z obu meczy, czy bramki strzelone na wyjeździe są ważniejsze;

**SEASON START/LIB PITCH TYPE** – przy włączonej sezonowej pogodzie wybierasz miesiąc, w którym zaczynają się rozgrywki, przy wyłączonej – nawierzchnię;

**ROUNDS** – liczba rund;

**NO. OF LEGS** – czy graj jeden mecz, czy mecz z rewanżem, w rundach zasadniczych, w półfinale i w finale;

**EXTRA TIME** – dogrywki;

**PENALTIES** – rzuty karne przy nierozstrzygniętym meczu;

**CHOOSE CUP TEAMS** – wybór drużyn, które mają grać w pucharze;

**PLAY CUP** – zaczynamy;

**LEAGUE** – rozgrywki ligowe, można wybrać:

**SEASON START/PITCH TYPE;**

**NUMBER OF TEAM** – liczbę drużyn;

**PLAY EACH TEAM** – liczbę meczy z każdą drużyną;

**POINTS FOR A WIN** – ilość punktów za zwycięstwo;

**CHOOSE LEAGUE TEAMS;**

**SPECIALS** – tu możesz zagrać w proponowanych przez komputer rozgrywkach. Dla reprezentacji narodowych:

**WORLD CUP QUALIFIERS GROUP (1-6)**

– rozgrywanie eliminacji do mistrzostw świata którejs z sześciu europejskich grup;

**EURO CUP** – rozegranie systemu pucharowego mistrzostw Europy;

# SECRET SERVICE SOCCER

sposobem można osiągnąć pozytywny wynik jedynie grając z gorszą, a przede wszystkim z wolniejszą drużyną, poza tym taka gra nie daje wiele satysfakcji.

Przed każdym meczem możesz wybrać ustawienie jakim grasz i skład drużyny. Jeżeli wskażesz na zawodnika, który jest w składzie, potem na innego, to zamienią się miejscami. W składzie każdej drużyny jest trzech gwiazdorzów (w Benicia czterech), przy nazwiskach tych zawodników widnieją gwiazdki. Są oni szybsi, mają większą kontrolę nad piłką oraz silną i celną strzałę. Najczęściej stosowanymi doradzanym przeze mnie – szczególnie dla początkujących – ustawieniem jest 3-5-2. Jest ono dobre zarówno do gry joystickiem, jak i klawiaturą. Grając klawiaturą ma się nieco wolniejszą reakcję na wydarzenia na boisku i trudniej jest prowadzić piłkę, ale łatwiej się podkręca i jest większa dokładność.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku u bramki.

jeżeli na polu karnym, należy podkręcać strzeloną piłkę.

Niestety, bramkarz jest nadal supermanem i trudno go okwaci. W ataku komputer często stosuje taktykę wycofania piłki. Jeżeli skierujesz zanię obrońców, a nie masz dużej przewagi, szybką nad przeciwnikiem, twój bramkarz zostanie sam przedworku kilku napastników.

Przy rzutach karnych należy nacisnąć fire, daćna ukos i puścić, tylko trzeba to zrobić szybko. Stałowanie przeciwnika tuż przed własnym polem karnym, poza 70% szansy na bramkę z rzutu wolnego grozi koferem meczu w dziesiątkę. Podczas gry komputerowi zdarza się strzelić bramkę przez boczną siatkę. Jeżeli komputer cię sfaultuje, ale jednocześnie wybie piłkę na aut czy róg, to będziesz miał to drugie, natomiast jeśli ty to zrobisz komputer będzie miał wolnego. Uderzenie głową jest bardzo trudne, a strzelenie bramki graniczy już z cudem, ale jest możliwe. Aby odbić piłkę głową należy przeciąć jej lot, tuż przed momentem przedziału lotu, piłki trzeba nadsnąć fire.

## O ZESPOŁACH

Są trzy rodzaje zespołów: klubowe drużyny europejskie, narodowe drużyny europejskie i zespoły będące wytworem wyobraźni programistów mają one nazwy, np.: The Bobs, Organs, Flower Power, a zawodnicy nazywają się np.: Bran Dama, Ripped Off, Long Hair, Heavy Metal, Cole and Coke. Drużyny różnią się nie tylko nazwą i składem ale też grą.

– Drużyny klubowe. Najslabsze z nich to: Partizani Tirana, Apool Nicosia, Fram

**LEAGUE OF NATIONS** – rozegranie ligi narodów;

**EUROPEAN CHAMPIONSHIPS** – rozegranie finału mistrzostw Europy '92. Dla zespołów klubowych ta opcja wygląda następująco:

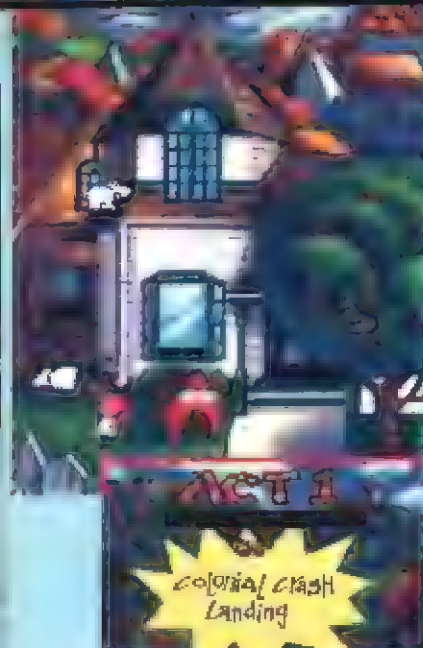
**EUROPEAN SUPERLEAGUE** – liga dwudziestu najlepszych zespołów Europy;

**CUPWINNERS CUP** – puchar zdobywców pucharów;

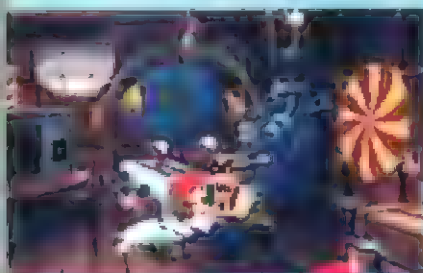
**UEFA CUP** – puchar UEFA;

**EUROPEAN CUP** – puchar mistrzów krajowych;

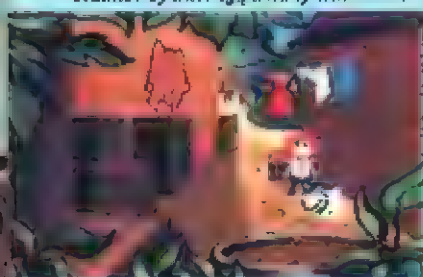




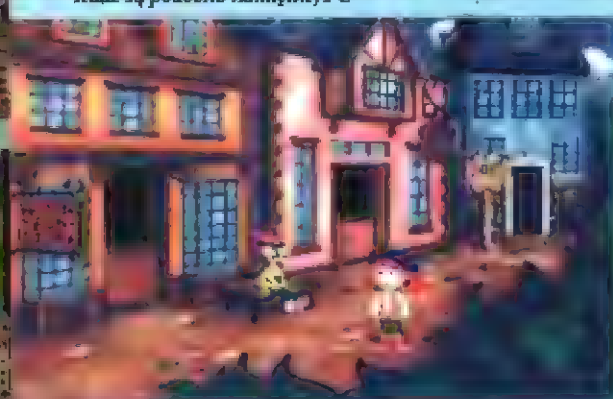
Zaczynasz przed swoim domem. Odkręć kran, podnieś gumę i daj ją psu. Przestępuje ją, wypłuje, ale już miękką. Weź ją, a także kawałek rynniny i przyklej jedno do drugiego. Przymocuj tak skonstruowany dodatek do zwisającej z dachu rury. Spróbuj wejść po tej „drabinie”, a przez przypadek podsłuchasz rozmowę rodziców. Kiedy skończą, dobież się do kwiatków sąsiadki, a gdy ta wychyli się ze swego okna, porozmawiaj z nią. Spróbuj jeszcze raz wdrapać się po rynnie, ale tym razem przeszkodzi ci Lockjaw, który chce iść z tobą. Potrzebna ci będzie smycz. Pokop Lockjawem w okolicach biednych kwiatków, a odnajdziesz smycz. Podnieś ją i zaciół pieskowi. Tak zaciółonego, wciągnij na dach. Wejdź



Naukowcy miewają trudny charakter!



Rude są podobno namięte, PC



pod okno, przełrzyj je ręką i spójrz, co tam widać. To laboratorium doktora Freda. Po krótkim gadaniu Lockjaw wpadnie do maszyny. Nie masz wyjścia – wskakuj za nim. Znajdziecie się oboje w Filadelfii w roku 1764. Wszystko się tu pomieszało, więc spróbuj to naprawić.

Porozmawiaj kilkakrotnie z facetem czekającym na gilotynę. Napój go wodą z wiadra (przy pomocy czaraka), a potem uwolnij. Za chwilę złapie cię strażnik i wtargnie do aresztu. Podnieś młotek ze skrzynki i za jego pomocą wyjmij gwóźdź z ramy okiennej. Teraz zdejmij płachtę z pudła i przybij ją do okna. Przesuń teraz skrzynkę, na której leżał młotek. Po takim wysiłku należy ci się drzemka. Ale Lockjaw nie śpi. Pod skrzynką nie ma podłogi, tylko goła ziemia. Wykop więc tunel, a obudzi się Pepper. Nim wskoczysz w wykopany otwór, zerwij jeszcze ziola. Za ścianą weź parę kamyczków i kość. Teraz rzuć kością w ubrania (becik dla Lockjawa i spodnie z koszulą dla Pepper). Zabierz je, a potem przebierz siebie i psa. Wyjdź na ulicę. Głupiego strażnika da się oszukać, ale Lockjaw zabaczy koczura, pobiegnie za nim i da się złapać imie Pugh. A Pepper niech się nie przygląda, tylko schowa z powrotem do alejki.

Po każdym akcie następuje quiz. Musisz w nim odpowiedzieć na 5 pytań, wybierając jedną z czterech odpowiedzi. Odpowiedzi można uzyskać, obserwując dokładnie zdarzenia i postaci pojawiające się w danym akcie. Dla leniwych zamieszczam poniżej gotowe odpowiedzi: 1c, 2b, 3d, 4a, 5c.



Rozpocznij od rozmowy z każdym osobnikiem w Filadelfii. Pytaj o wszystkie postacie. W sklepie w alejce z prawej strony spróbuj wziąć stoik, a dowiesz się, że aby go otrzymać, musisz przynieść receptę na czekoladki. Teraz udaj się na pocztę. Po lewej stronie leży paczka. Kiedy spróbujesz ją zabrać, otrzymasz króciutki list. Są to trzy zdania z poniższego zestawu. Wystarczy odpowiedzieć, czy to zdanie jest, czy nie jest prawdą. Oto zestaw:

- Leather Apron Club... FALSE
- Was Ben born on... TRUE
- Ben really loved... FALSE
- Silence Dogood... FALSE
- Ben met Deborah... FALSE
- Was Ben oldest child... FALSE

- King of France... TRUE
- Ben ran away to... TRUE
- Is Ben planning... TRUE

Jezeli udzielisz prawidłowych odpowiedzi, otrzymasz paczkę.

Pod drzewem, obok skłóconej pary kochanków leży sakwa. Weź ją i otwórz. Za-

„Przygody Pepper w czasie” to jedna z nowszych gier SIERRA ON-LINE, pierwsza wykorzystująca szesnastobitowy dźwięk np. na karcie SOUND BLASTER 16. Bohaterem jest mała dziewczynka Twisty Pepper Pumpernickel. Jej najlepszym przyjacielem jest pies – Lockjaw. Razem wszędzie podróżują i robią niesamowite rzeczy.

wartość z pewnością spodoba się hazardzistom siedzącym przed pocztą. Wymień więc kości na monety. Monetą przekupisz strażników i wejdiesz na terytorium Franklinów. W tym momencie akcja gry przeniesie się do Lockjawa.

Kiedy łma opuści pokój gryz wszystko co popadnie: poduszkę, szalkę biblioteczną, manekina, a przede wszystkim lokaja. Ten z kolei, obawiając się dalszych pieszczoł odsłoni tajne przejście. Żeby w nie wejść, musisz zabić jaszczkę zegar.

Znajdujesz się w tajnym korytarzu. Po prawej stronie widzisz niewielką dziurkę mysia, ale gdyby ją tak trochę dopracować zębami, to i Lockjaw by się zmiescił. Udało się! Teraz biegnij do kominka i podsluchaj rozmowę generała Puga z jego nikczemnym doradcą. Po tej nieco przydługiej konwersacji wdelisz się znów w postać małej Pepper.

Zapakuj do drzwi i pokaż pani Franklin paczkę. Pozwoli ci ją otworzyć, więc zrób to niezwłocznie. W środku jest książka o elektryczności, którą zamawiał Ben, kiedy jeszcze był normalny. Zapakuj i pokaż książkę, a tym razem Deborah Franklin umożliwi ci rozmowę z Benem. Akt się kończy i przechodzimy do quizu: 1d, 2b, 3b, 4d, 5c.



Na początku weź pomidor i metalowy pręt leżący obok kapusty. Otwórz i przeczytaj książkę z paczki. Teraz porozmawiaj z Benem – otrzymasz żyłkę. Z pokoju obok weź plan eksperymentu oraz korek z magnesem. Plan zanieś Benowi. Obiecaci, że przeprowadzi eksperyment jeżeli napuścisz mu ciepłej wody do wanny.

Wodę najpierw podgrzać na ogniu, a ten z kolei trzeba rozpałcić. Zapalki stoją przy kominku, ale nie możesz ich wzać, o czym dowiesz się od Sally. Można je użyć tylko w razie niebezpieczeństwa. A może tak mały sabotaż? Rozwal na sobie pomidora, a Sally błyskawicznie rozpał ogień i woda napłynie do wanny Bena. Teraz zgodzi się wykonać eksperyment, ale najpierw musisz zdobyć wszystko co potrzebne do jego wykonania. Projekty eksperymentu możesz oddać od razu. Po reszcie wróć do miasta. Gdy staniesz przed drzwiami, wuj Fred wpadnie w szat i przeniesie cię parę lat wstecz.

Znajdujesz się nad morzem, a obok, w kaluży spokojnie pływają Ben Franklin. No, może nie tak spokojnie, bo przecież Darcy zwinął mu całe ubranie. Podnieś dawkę leżącą na kamieniu i przebierz się w nią. Takiego ducha nawet Darcy się przestraszy i ucieknie porzucając ubranie. Weź je i oddaj Benowi. W zamian za ten uczynek zostaniesz zaproszony na

Neco szajbnięty wuj Fred stworzył maszynkę do podróży w czasie i poprzedstawił całe Stany Zjednoczone, a najwięcej dostało się Benowi Franklinowi. Lockjaw przypadkowo wpadł do dziury czasowej, a Pepper musiała udać się za nim. Od tego momentu rozpoczynają się ich kłopoty, z których musisz ich wybawić.

obiad. Po posiłku Ben przypomni sobie, że nie kupił czegoś w sklepie. Pomóż mu i daj żyłkę. W podziękowaniu za wszystkie swoje sprawy otrzymasz latawiec. Za chwilę też Fred przeniesie cię do 1764 r.

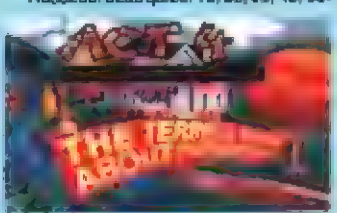
Wróć na chwilę do chaty i z szalki wyjmij receptę na czekoladki. Z receptą biegnij do sklepu i wymień ją na stoik. Po drodze natkniesz się na dwóch przyglupich strażników. Pogadaj trochę z nimi, a pójdą sobie otwierając bramę i zabierając wszystko oprócz kawałka folii. Oni nie wzięli, więc ty skorzystaj. Zawartość stoika jest ci niepotrzebna, a kozie (stoi obok poczty) może posłużyć za pożywienie. Koło rezydencji Pughów stoi drzewo, na którym siedzi żyłka. Poproś więc strażnika, aby ci ją podał.

Czy nie zainteresował cię ten klucz wstający przy budce Biednego Ryszarza? Spróbuj go wziąć, a jeśli się nie uda zagadaj do właściciela pojazdu. I znowu ten bżmiesz! Musisz roznieść przysłowia odpowiednim ludziom, tak, aby ich postępowanie uległo zmianie na lepsze. Kiedy skończą ci się pieniusza paria, przyjdź po następną. Przysłowia musisz dać ośmiu osobom:

- Quarels never could last long... – skłócona para;
- Eat few Suppers, and you'll... – grubas w pubie;
- Early to Bed and early to rise... – bracia rzucający ringo;
- Avoid dischoves gain... – wydmigrosz;
- Tart words make no friends... – baba w oknie (najpierw rzuć kamieniem);
- Wealth is not his who has it... – baba w sklepie obok poczty;
- Beware the Gossip, who speaks... – baba w Millinery Shop;
- All things are easy to industry... – na pocztę.

Kiedy roznieśiesz już wszystkie i wrócisz po nagrodę, okaże się, że Biedny Ryszarz został pojmany, a jego buda roznieśiona w pył. Ze szczajków podnieś klucz i torbę. Otwórz ją i zanieś Sally. Ta chociaż cię poinformuje, do kogo należą ciuchy. Teraz pora skonstruować butelkę latającą. W pustą słój wóź folię, nabierz wody z wanny, zatkać korkiem i wcisnąć metalowy pręt. Oddaj teraz Benowi wszystkie potrzebne rzeczy, tzn: butelkę, klucz, latawiec i żyłkę. Można teraz przystąpić do eksperymentu. W jego efekcie naelektryzuje się stoik i rozwali się doszczętnie wanna.

Nadszedł czas quizu: 1d, 2c, 3b, 4d, 5b.



Zrozwalanej wanny weź lewanek, grabki, wachlarz i stoik. Ten ostatni przystaw do rozbitnej drabiny i wejdź na stych.



Wypuść płaszkę z kaski, a potem otwórz okno. Ptaszek poleci do pałacu generała Pugh'a, a ty wtocisz się w Lockjaw'a.

Na początek napij się wody. Połem znaną już sobie drogą idź do kominka. Nie zapomnij zerwać zastawki wiszących obok myślej dziury.

W kominku ogień nie ponia, więc możesz przeszukać gabinet. Zaczni od przypięcia kaptka. Wejdź do generala i wyjmie z sejfów jakiś list. Kiedy skończy rozprawiać z doradcą, po prostu dziabnij go. Weź list i zmykaj. Oddaj go ptaszkowi, który siedzi na oknie. Ptak zaniesie list do Pepper.

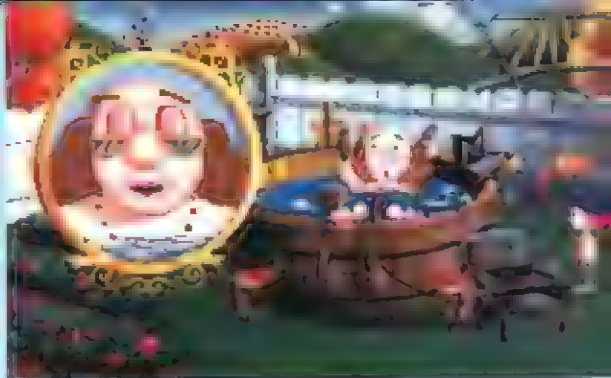
Odbierz list od ptaka i pędź pod drzewo zakochanych. Po drodze porozmawiaj z Sally.



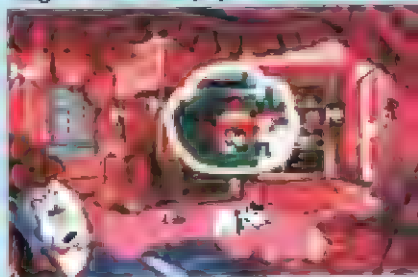
z twojej kieszeni. Wróć do domu Franklina.

Po drodze zostaniesz przeniesiony nieco w przyszłość, do momentu, kiedy Ben będzie opracowywał Deklarację Niepodległości Stanów Zjednoczonych. Porozmawiaj z nim, a potem podnieś i wręcz mu jego okulary. Teraz daj mu ziola,

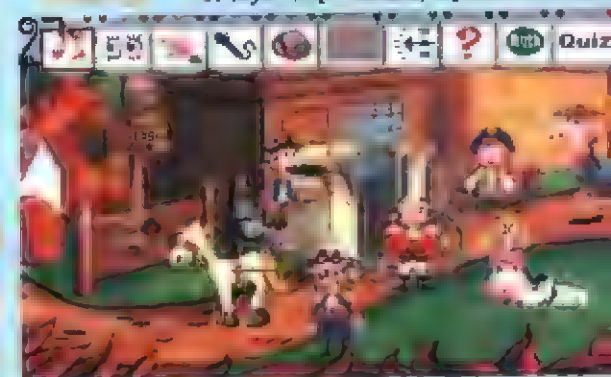
koperce ukażą się numerki. Jak się zapewne domyślasz, jest to kombinacja otwierająca sejf. Zdejmij więc obraz i otwórz kase pancerną. W środku znajdziesz pieniądze – dowód winy generała Pugh'a. Teraz pograj trochę na organach



Czego to ludzie nie wymyślą? PC



To chyba nie przedszkole, więc co? PC



# PEPPER'S ADVENTURES IN TIME

Zerknij na ogłoszenie wiszące na drzewie. Coś za nim jest! Wciśnij przycisk i weź pudełko. Możesz je otworzyć tylko wtedy, kiedy ułożysz układankę. Kiedy się zainicjuje, użyj przycisku HELP. W środku znajdziesz listy miłosne od Bena do Deborah.

Teraz idź do aresztu. Strażnicy wpuszczają cię do środka, jeżeli pokażesz im list przyniesiony pocztą powietrzną. Ten sam list powinien zobaczyć Poor Richard. Ale ten drań ciągle nie chce uciec z aresztu, chyba że ujrzy listy miłosne Bena do Deborah. Jak już się pewnie zdążyłeś zorientować, Poor Richard i Deborah Franklin, to jedna i ta sama osoba. Daj więc jemu (jej?) ubranie z torby i odważnie wyjdźcie na ulicę. Głupkowaci strażnicy przepuszczają was bez większych problemów i dojdziecie do domu Bena. Tu zakończycie się akt 5.

Quiz: 1c, 2d, 3b, 4a, 5c.



Na początku daj Benowi list przyniesiony przez płaszkę. Przygotujcie on broszurę, która mówi o brudnych sprawkach generała Pugh'a. Trzeba ją teraz wydrukować, ale drukarnia nie ma lewarka. Włóż więc odpowiedni drut ze swojej kieszeni i uruchom maszynę drukarską. Powstała broszura, którą powinieneś pokazać każdemu mieszkańcowi Filadelfii. Kiedy ujrzy ją dokładnie każdy w mieście, broszura ni stąd, ni zowąd zniknie

a zaprowadzi cię do swego domu (dziwnie znajome to miejsce).

Niestety zacięły się drzwi. Patyczkiem leżącym obok odblokuj zamek, a otworzysz go dopiero kluczem wyjętym spod drzwi przy pomocy magnesu. Fred przeniesie cię z powrotem do 1764 r. i tak skończycie się akt piąty.

Quiz: 1c, 2b, 3a, 4d, 5c.



Zapytaj Bena o sposób wejścia do pałacu, a otrzymasz latawiec i dokładne wskazówki. Poza Franklinami jedyną osobą w mieście jest sklepikarka. Daj jej wachlarz i czekoladę. Zrobi ci ciasteczka. Ciasteczkami nakarm strażników przy moście. No, teraz już możesz dostać się do rzeki. Użyj latawca, nie rzec i płyn na tyły pałacu.

Wyjdź z wody i kryjąc się za krzakami, jechać przekradnij się do okna. Znajdziesz się w gabinecie generała. Z biurka weź kredki i kartkę. Porysuj teraz trochę, a na

(po prawej stronie ekranu). Usłyszysz Lockjaw'a i zostaniesz porwany przez lokaja.

Weź wachlarz, miotłę, rakawicę, a w nią chwyci żelazko. Wyprasuj sukienkę i przebij się. Omini lokaja, wejdź na górę i idź po Lockjaw'a labiryntem korytarzy. Lockjaw weźmie klucz i przesunie go pod drzwiami, a ty wyciągnij go magnesem.

Teraz, sterując Lockjawem, będziesz musiał wrócić pod drzwi wejściowe. Tam schowaj się w szafce. Po krótkiej sekwencji filmowej kaskadryer pójdziesz szukać psa, a ten

usiądzie na schodach przed łóżkiem. Imą podchodzi do „swego” pieska, a ty potraktuj ją wiadrem stojącym na banerze. W tym momencie wejdzie generał Pugh ze swym doradcą. Doradcę dziabnij w tyłek, to od razu się uspokoi, a generała naelektryzuj butelką. Teraz możesz otworzyć Benowi drzwi. Jako dowód kradzieży pokaż kubek z pieniędzmi znalezionymi w sejfie.

Quiz: 1a, 2c, 3b, 4d, 5c

W nagrodę za doprowadzenie wszystkiego do porządku, wuj Fred przeniesie cię do domu.

Bamse



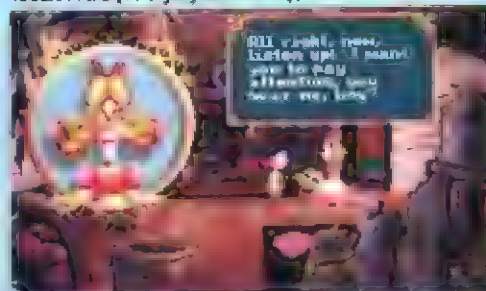
Ten fioletowy wygląda jak Mesjasz, PC

SIERRA'93

PC VGA, SB

90% 100% 90%

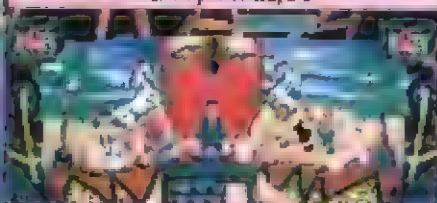
Graba Dźwięk Wideo







Plażowa pakernia, PC



Czyżby telewizyjny „Joystick”, PC



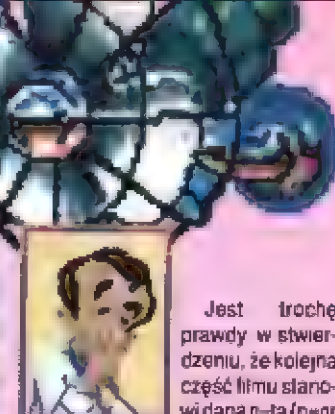
Recepcja „Między Nogami”, PC



Dzień zaczął się całkiem zwyczajnie. Właśnie siedział na Plaży Pakarów, żeby trochę potrenować gałki oczne, wysłipując się na panienki. O mały włos nie zauważyłbyś podjeżdżającej limuzyny. Wysilałowa blondyna spośród wszystkich obecnych facetów wybrała właśnie ciebie do wzięcia udziału w programie telewizyjnym „Ogery”. Kolejny odcinek był beznadziejny jak cała reszta, ale za to wygrałeś nagrodę za zajęcie drugiego miejsca... na dwa możliwe. Jeśli nią dwutygodniowy, z (częściowym) pokryciem wszelkich wydatków wyjazd do luksusowego ośrodka La Costa Lota.

#### GAMMIE

Na dobry początek przedstawił się dziewczynie w recepcji. Pamiętaj, żeby za bardzo się przy tym nie ślinić. Poproś o klucz do swojego



Jest trochę prawdy w stwierdzeniu, że kolejna część filmu stanowi daną-tą (nawet części) wodę pokleślu oryginału. Widać to wyraźnie chociażby na przykładzie znanej Akademii Policijnej. Podobne prawo działa w świecie gier komputerowych. Dlatego biorąc na warsztat grę LIESURE-SUIT LARRY 6 (sic!) PL SHAPE UP OR SLIP OUT nastawiony byłbym dośty sceptycznie.

Motyw przewodni gry jest taki sam już od wieków. Nieu-

pokoju. Po krótkiej rozmowie okazuje się, że dziewczynie brakuje do szczęścia maszyny odchudzającej. Takowa znajduje się w Ośrodku Zdrowia (OZ) ale jest zepsuta. W zamian za jej naprawienie, Gammie byłaby niesamowicie wdzięczna. Udał się do swojego pokoju, wszedł do łazienki. Zauważył, że nie ma tu żadnych darmowych hotelowych drobiazgów, a z kłamu leci brązowa, śmieszka ciecz. Przeczytał, znajdując się na stole, niebieską kartę oraz różową kartę ze spisem telefonów. Zadzwonił do Obsługi (75) i poprosił o uzupełnienie stanu w swojej łazience. Pod Naprawą (76) zapytał o lachowca do naprawy kranu. Wyszł z pokoju, przejdź się do recepcji i wróć. Po drodze weź z wózka pokojówki szmatkę (WASHCLOTH). W łazience będzie już urzędował hydraulik. Zabierz mu klucz francuski (WRENCH).

Odszukaj kuchnię. Z góry lodu wydobądź pomarańcz (ORANGE). Na zapleczu potrzeb w śmietnikach, zabierz z nich puszkę smalcu (LARD). Zmocz szmatkę w basenie. Przejdź przez zielone drzwi do sali aerobiku oraz następne do słowni. Jest tu spory tłok. Musisz tak długo wchodzić i wychodzić aż zwolni się maszyna urabiająca pośladki. Wymontuj z niej gumowypasek (RUBBER BELT). Ze wszystkimi niezbędnymi przedmiotami

dacznik Larry wędruje sobie po świecie zaliczając kolejne panienki. Od każdego otrzymanego przedmiotu, potrzebny do zdobycia tej jedynej, wymarzonej. Tym razem będzie to uroczą Shamara. Styl graficzny gry jest bardzo podobny do tego z poprzedniej części. Wprowadzono nową, bazgroliwą czcionkę na wzór LUCASFILMU. Menu czynności jest teraz na stałe na dole. Powróciło do task rozwijalne menu z funkcjami gry. Dodawość należy zaliczyć dwie z nich: SAVE-O-MATIC oraz AUTO-SAVE. Pierwsza umożliwia automatyczne nagrywanie gry po najważniejszych sekwencjach. Druga nagrywa stan gry po określonym interwale czasu. Grafika jest przechowywana w postaci spakowanej, co widać po gorszej jakości wizerunku tła. Nuansom są zastosowane już w grze FREDDY PHARKAS ikony z czułym punktem (HOT-POINT), którym wskazujemy. Skandalem jest samo zakończenie LL6. Pomysł jest ewidentnie zerznięty z filmu NAKED GUN (motyw

kwiatu, pociągu, rakiet, Ilków, itd.) i nie pasuje do reszty gry.

Muzyka jest doskonała. Nareszcie skomponowana została porządna ścieżka dźwiękowa. Dodatkowo mamy dźwięki mowonaśladowcze. Każde wykonanie prawidłowej czynności, zdobycia punktów kwituje wykonane żeńskim głosem orgazmiczne "Oh, Yes!". Oprócz tego jest skąpy repertuar jęków, krzyków itp. Same zagadki są niezbyt skomplikowane. Do stałych chwytów Ala Lowe można zaliczyć konieczność:

- gadania z daną postacią do oporu, tzn. dopóki nie mówi nic nowego
- wielokrotnego wykonywania czynności (np. branie piwa w LL6)
- grzebania w śmietnikach, obecne w każdej grze o Larrym
- oglądania przedmiotu z obu stron (np. wózek pokojówki w LL6)
- przechodzenia trudno zauważalnymi na pierwszy rzutek przejściami.

idź do OZ. Maszyna odchudzająca jest za drzwiami po prawej stronie. Smalcem nasmaruj tłok, a pasem uszczelnij węz. Za pomocą klucza odkręć pokrywę agregatu i ją otwórz. Wyjmij ze środka mocno zabrudzony filtr. Można wymyć go w kuchni. Po drodze schodź mokną szmatkę trzymając ją moment w lodzie. Czysty już filtr włóż z powrotem do agregatu, zamknij go i dokręć wszystkie śruby. Przełącz włącznik, żeby sprawdzić czy urządzenie działa.

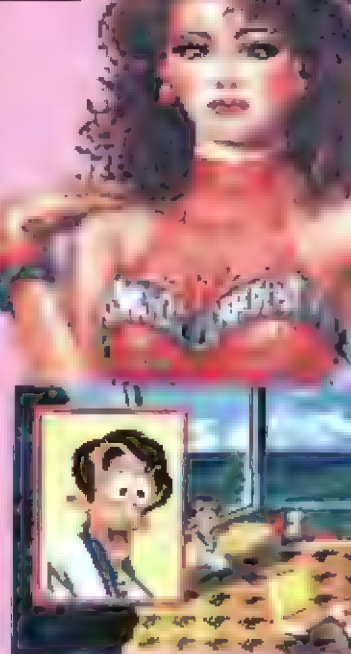
Swoimi osiągnięciami możesz podchwalić się Gammie. Opuści swoje stanowisko w recepcji, żeby pójść z tobą do OZ. Rzeczywiście, od pasa w dół jest dużo masywniejsza. Kiedy już dziewczyna się położy, podłącz do niej aparaturę i włącz ją. Gammie poprosi cię o pomarańczę. Spytaj, czy czegoś jeszcze jej nie trzeba. Na kolejną prośbę wręcz jej schłodzoną, mokną szmatkę. Na koniec Gammie zażyczy sobie wody mineralnej. Znajdziesz ją na korytarzu, przy przenośnym bańku. Proces odchudzający w znakomity sposób poprawił sylwetkę Gammie. Tylko że teraz dziewczyna nie chce marnować swojego pięknego ciała na takiego leśnicza jak ty. I gdzie tu wzięć coś, po tym wszystkim co dla niej zrobiłeś?

#### ROSE

Trzeba będzie się jakoś pocieszyć. Najlepiej zacząć za ekrannymi drzwiami po lewej. Znajduje się tu hiszpańska dziewczyna o pięknym imieniu Rose. Jest specjalistką hydroterapii. Byłaby idealną partnerką Rose jeśliś dzwono nawet chętna, ale żąda prezentu w zamian za swoje usługi. Pójdź do pokoju i weź kwiaty (FLOWERS) ze stołu, po czym wręcz ognistej seniorce ten upominek. Okazuje się, że Rose robi swoim Klientom lewatywy. Takiego natłoku emocyjnie przeżywałeś od dawna. Po skróconym seansie otrzymasz na pamiątkę orchideę (ORCHID)

#### CAVARICCHI

Czas poprawić formę w saharobku. Zajmij wolny podest. Po zakończonych ćwiczeniach porozmawiaj z muskułami instruktorki. Iwa ona dziwne gusta, ale co najmniej dwie duże zalety. Między innymi dostrzegasz odznakę pracownika ośrodka. Molesz Cava tak długo, aż ci ulegnie i odda identyfika-



tor. Umówicie się na spotkanie w szwedzkiej saunie. Cava prosi byś przyszedł ze swoją dziewczyną, zrobicie sobie podwójną randkę.

#### BURGUNDY

Wpadnij do Blues Baru. Za którymś razem będzie występowała tam se-





# K&G NEWS

KOLOROWY  
GROWY  
BIULETYN

**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

## BROSAMIJE GŁAZOM

Wciąż napływają wieści na temat nowych gier, których prawdziwy wysyp zaczął się w drugiej połowie listopada i jak na razie trwa do dziś. Oprócz opisanych w Rzucie Okiem (strona 4-5 SECRET SERVICE), ukończone są już następne gry.

### Amiga:

**BENEATH A STEEL SKY** – przygodówka z elementami zręcznościowymi  
**CANNON FODDER** – gra militarna, raczej międzyzgatunkowa  
**F-117A STEALTH FIGHTER** – słynny symulator, który na PC świecił tryumfy jeszcze przed rokiem

**JAMES POND 3** – dalsza część znanej zręcznościówki, tym razem z podtytułem OPERATION STARFISH  
**NETWORK Q RALLY** – wyścigi terenowe z dużym stopniem realizmu  
**RISE OF THE ROBOTS** – walki robotów, podobno akcja zrealizowana jest lepiej, niż intro do XENOBOTS  
**SECOND SAMURAI** – druga część megahitu, który nie trzeba opisywać

**TOTAL CARNAGE** – strzelanina  
**URIDIUM 2** – odświeżona wersja klasycznej strzelaniny kosmicznej  
**ZOOL 2** – reanimowano też mrówkę-ninja, oczywiście gra to czysta zręcznościówka

### IBM PC:

**BENEATH A STEEL SKY** – jak w Amidze, tyle że z lepszą grafiką  
**DARK SEED 2** – jeszcze bardziej straszna, jeszcze bardziej tajemnicza przygodówka z grafiką H.R. Giger (filmy Dunc, Aliens)  
**DRACULA** – role-playing w klimacie ELVIRY  
**F-14 FLEET DEFENDER** – kolejny F-xx z MICROPROSE  
**JACK IN THE DARK** – świeżą wariacją na temat ALONE IN THE

**DARK LORDS OF MIDNIGHT** – reanimacja przeboju z czasów ZX Spectrum  
**PAGAN (ULTIMA 8)** – klasyka role-playing nabrała trójwymiarowości  
**REBEL ASSAULT** – prawdziwe Gwiezdne Wojny, niestety tylko na CD-ROM  
**STAR TREK: JUDGEMENT RITES** – po prostu dalszy ciąg kosmicznej sagi

## W NUMERZE

### ANKIETA

pierwsza porcja wyników ankiety  
**SECRET SERVICE**

str. 2

### DLACZEGO SAMOŁOT LATA?

tajemnicę latania setek ton złomu wyjaśnia Włodzia

str. 4

### TOP TEN

czyli Lista Przebojów

str. 5

### SAVEGAMER

Kostia pomoże stać się młodym, silnym i bogatym

str. 6

### SUPER SUPERY

str. 7

### F-15 STRIKE EAGLE

co takiego specyficznego związane jest z tą maszyną?

str. 8

### TIPS & TRICKS

najnowsze raporty z nasłuchu

str. 9

### HELP!

aaaa! Galina, pomóż!

str. 14

### ERRATA

str. 14

### PRZECIEKI

str. 15

**Z NOWOM GODOM, TOWARISZCZI!  
MY ŻEŁAJUM WAM:  
WKUSNYCH ŻOJSTIKOW,  
TWIORDYCH STYKOW,  
BOLSZYCH DISKOW  
I OCZEŃ MNOGO  
MAMONY**

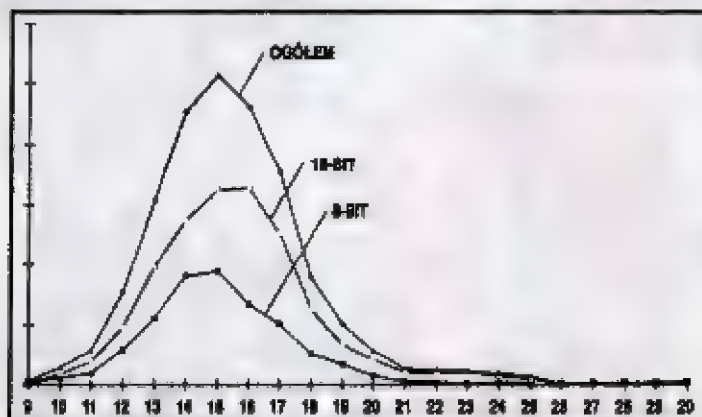
**WSIEGDA WASZA  
REDAKCJA**



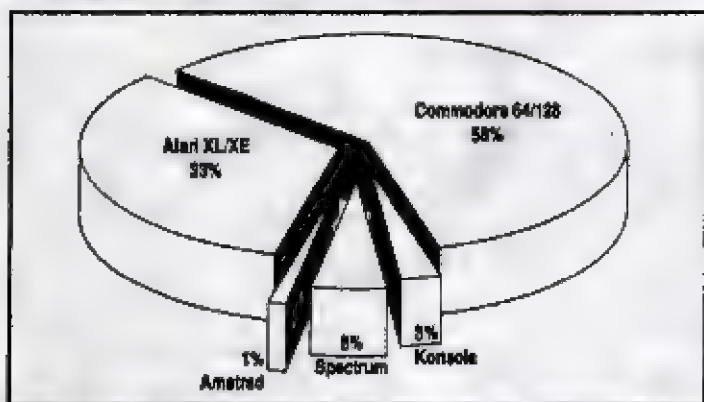


# BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA...

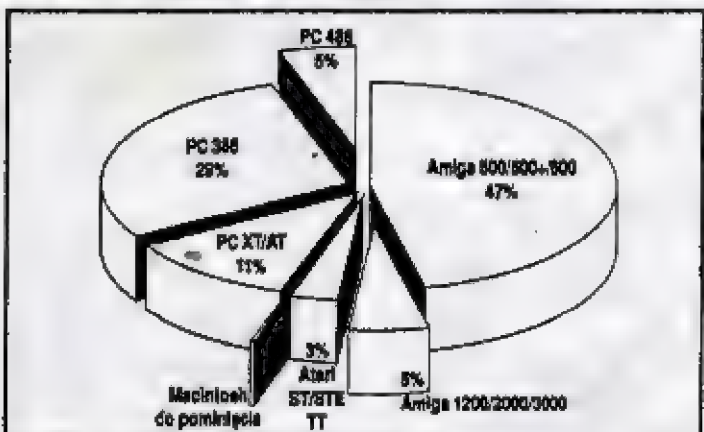
— WYNIKI ANKIETY SECRET SERVICE —



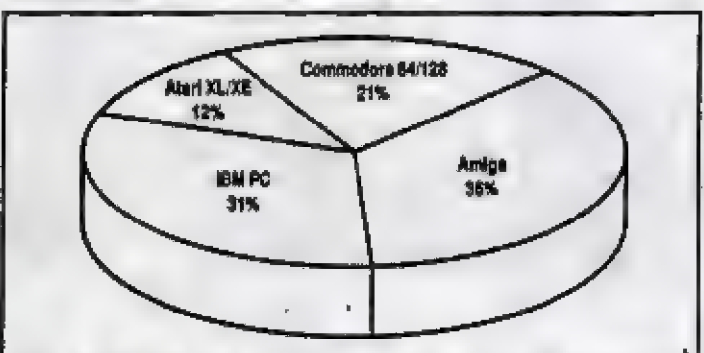
Struktura wieku czytelników



Struktura komputerów 8-bitowych



Struktura komputerów 16-bitowych



Liczą się tylko oni, czyli struktura najpopularniejszych komputerów

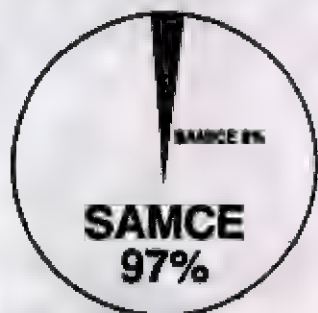
Na ogłoszoną w SECRET SERVICE ankietę odpowiedziało 2911 osób (980 ósmobitowców i 1931 szesnastobitowców). Do opracowania wyników zaprzęliśmy najnowszy model komputera RIAD'63 z nowoczesnym koprocесорem na lampach helowo-neonowych.

W pierwszej porcji wyników zebraliśmy dane ogólne: o rodzajach komputerów, o dodatkach, o źródłach programów i o was.

## UWAGI OGÓLNE

Część czytelników nie zrozumiała niektórych pytań, niektórzy robili sobie jaja, a inni w zapale zakreślania krótk przeoczekali istotne rzeczy. Na pytanie o rodzaj komputera jeden z pece-łowców wpisał 486 a nie ma żadnych dodatków. Inny na pytanie o dodatki wpisał dane o pamięci w giga (przy czym nie ma twardego).

Na pytanie JAK DŁUGO MASZ KOMPUTER? wielu odpowiadało np. 4 miesiące, podczas gdy nie jest to ich



Procent osób, które używają komputerów SAMCE

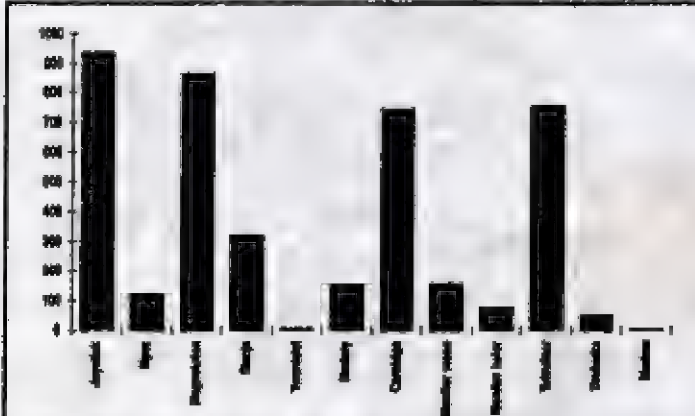
pierwszy komputer.

Na pytanie KTÓRY TO TWOJ KOMPUTER wiele osób wpisywało nazwę swojego komputera. Zdarzyli się koleś z odpowiedzią „ojca”, „mój”, „tak” i inne zupełnie bez sensu. To pytanie było najczęściej nie rozumiane.

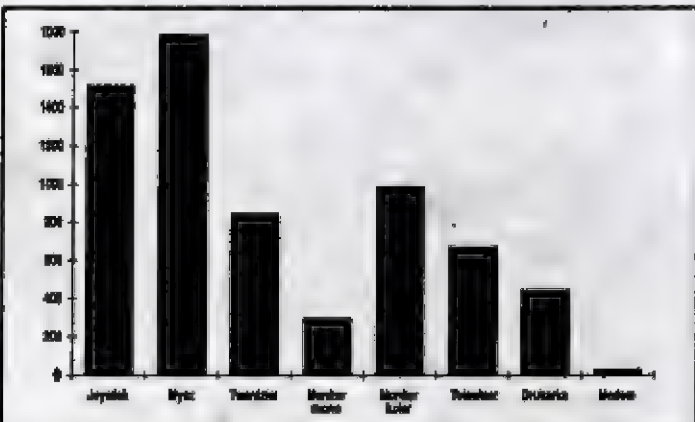
Za to na pytanie ILE MASZ LAT? często padały odpowiedzi: „dużo”, „z dużo”, „mało” itp. lub w ogóle brak odpowiedzi. Wbrew pozorom pytanie jest BARDZO PRECYZYJNE.

## WNIOSKI

Wyciągniecie je sami z analizy zamieszczonych wykresów. Najwięcej do myślenia daje zestawienie najpopular-



Najczęstsze akcesoria 8-bitowców



Najczęstsze akcesoria 16-bitowców



niejszych komputerów – okazuje się, że siły są jeszcze wyrównane, choć ośmiobitowce są wyraźnie w odrobinie.

Średnia wieku czytelników wynosi 16 lat. Skala zaczyna się od 8-9 lat, zaś najstarszy respondent wykazał 51 lat. W grupie dodatków najczęściej pojawiają się joystick i mysz, co jest oczywiste. W drugim rzędzie występuje rozszerzenie pamięci do Amigi, dwie stacje i karta dźwiękowa w PCecio. Resztę możecie wyczytać z wykresów – wyciągnęliśmy najbardziej znaczące dane.

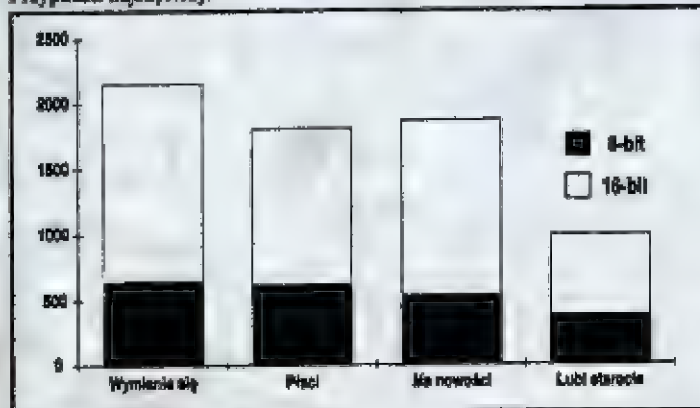
W grupie szesnastobitowców okazało się, że przeważająca część ma drugi w życiu komputer. Wszyscy Pecosowcy mają już twarde dyski (średnio 48 MB), podobnie jak prawie ćwierć rzeszy Amigantów. Średnia pamięć w grupie szesnastobitowej to 2 MB.

Na koniec przyjrzyjmy się kwestii oryginałów. W grupie ośmiobitowców 56% osób ma oryginały, na osobę przypada 13,5 sztuk, a 8 sztuk na osobę w całej grupie. W grupie szesnastobitowców oryginałami wykazuje się 37%, co daje 4,6 sztuki na osobę; 2 sztuki na osobę w całej grupie szesnastobitowców.

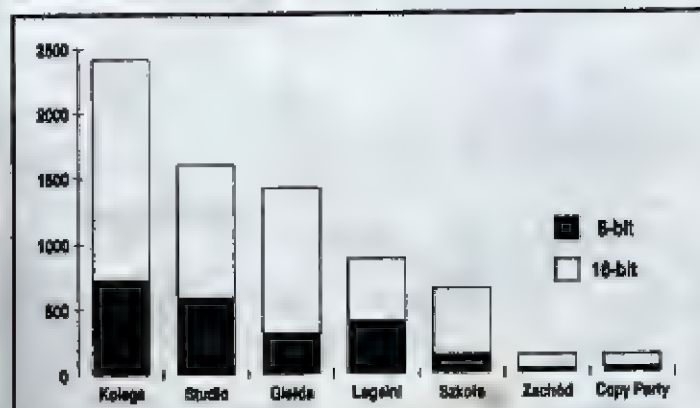
Struktura komputerów poucza, że mamy do czynienia z przewagą szesnastu bitów, jednak jeszcze nie drugą, gdyż. Śladowe wystąpienie konsol może wynikać albo z faktu, że jest ich mało, albo z tego, że konsolariusze nas nie czytają. Na prawie 3000 ankiet tylko 14 osób wykazało się konsolami. Połowa i tak miała Pegasusy.

## TYPOWE BŁĘDY

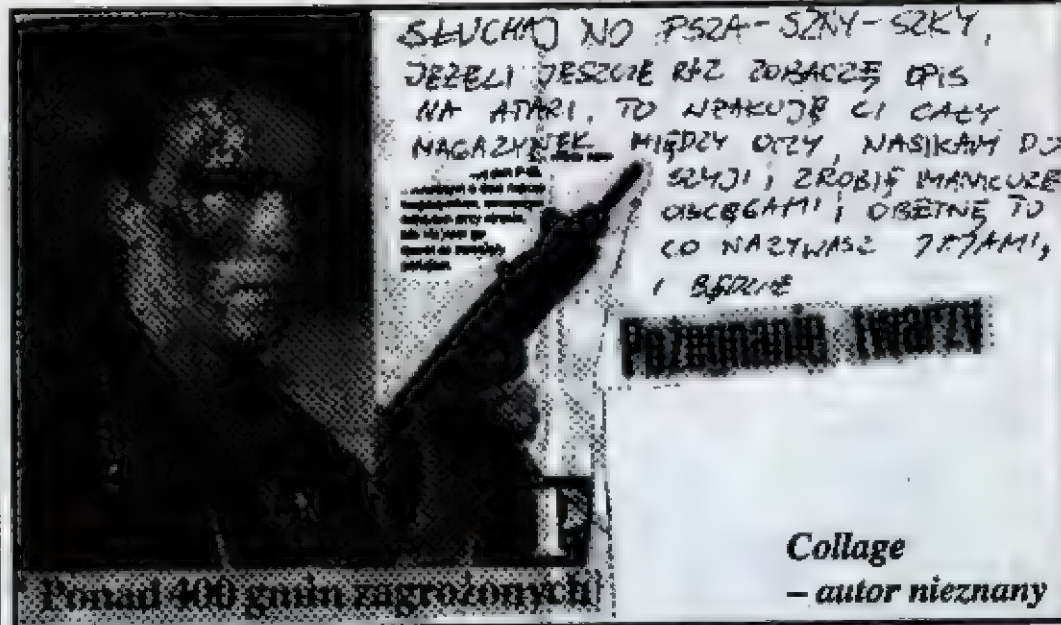
1. Mylenie twardego z pamięcią. Przypadek najczęstszy.



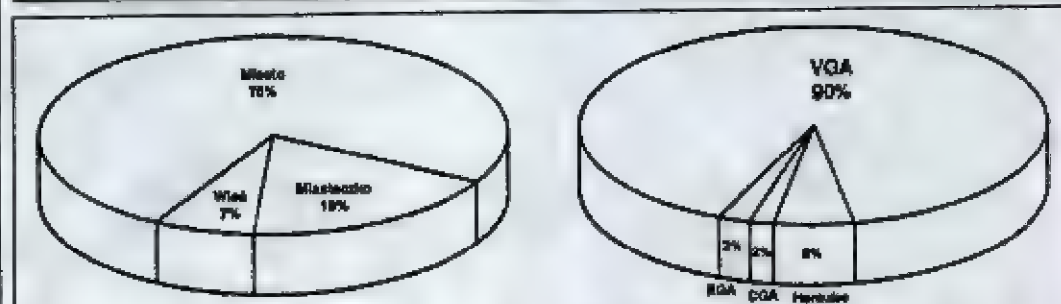
Jakie programy głównie zachodzą?



Źródła programów



Collage  
– autor nieznany



Nie dziwi skłonność do urbanizacji...

2. Kupuje na giełdzie i kradnie od kolegi, nie płaci i ma oryginalne gry. Mieszka w miasteczku i na wsi, adres zwrotny – Słupsk (to dość duże, wojewódzkie miasto).

...ani umiowanie dobrej grafiki.

1. Pytanie ILE MASZ LAT – „nie”.  
3. Nie wie, który to jego komputer, ani ile ma lat i gdzie mieszka, lub ma 239 lat, a komputerów ma 150 itp. bzdury.  
4. Zamazanie całej ankiety, chyba ze złości, ale na kogo?

## CZEGO NIE PRZEWIDZIELIŚMY?

Okazuje się, że dopiski na blankietach ankiety wykraczają poza wszelkie ramy. Czytelnicy zaproponowali swoje, czasem unikalne kategorie. Podajemy w kolejności pojawiania się.

### INNE

Sprzęt spoza naszej klasyfikacji: Spectravideo, Sys, Video game, System, Commodore 44, Junior ZX81, zegarek, mózg, 128K+2, ZX81, Amiga CDTV

### KONSOLE

Sega, Nintendo, Nes, Tv Game, CMP777DX, Snes, Atari Lynx, Pegasus, 2600b

### DODATKI

sampler, track ball, drukarka strumieniowa, skaner

### ULUBIONE GRY

porno (erotyczne), religijne własne (w tym pięć-polo), użytki mieszane (w tym: dramatyczno-kata-

stroficzne), zręcznościowo-sportowe, jazda samochodem + strzelanka, strategiczno-symulacyjne, komnatowo-przygodowe, action-adventure, zręcznościowo-logiczne, taktyczno-bitewne menedżersko-sportowe, maniacko-depresyjne, dotyczyjne, karciane (w tym: hazardowe), muzyczne, platformowe po polsku, w tym tekstówki po polsku karate, komnatowe, piłki nożne, fliperzy, wojenne, pirackie, syndicate, jeden gracz contra dwóch graczy, na dwie Amigi, medytacyjne, menedżerskie, taktyczne, ekologiczne, szachy, kryminalne, finansowe, detektywistyczne, homory, pomure, z dobrą animacją, prawo jazdy, po prostu fajne, ciekawe rozrywkowe, takie, takie, no więc jakie?, głupie, dobre, on line, no (norton777), nowe

### ZASTOSOWANIA 8-BIT

dema (w tym: pisanie dem), rzucanie o ścianę, stanie na szafie, grafika porno, business, grzebanie w środku, rysowanie fraktali, worek treningowy, midi, zewn. hardware, przycisk do notatek, elektronika, wkurzanie starych, szperanie, sterownik, obliczenia inżynierskie, pascie go (komputera), ozdoba złota, pranie ubrań, zabawa, scena, podstawa pod krzesło, pisanie gier, rysowanie głupot, aspen, gazeta szkolna

### ZASTOSOWANIA 16-BIT

CAD, krótkofalówka, gazeta szkolna, animacja, grafiki użytkowe



# DLACZEGO SAMOŁOT LATA?

Pasja latania nie jest czymś, czym człowiek się zarządza z dnia na dzień. To narastające z biegiem lat uczucie, że należymy do przestworzy. Można je zaniedbać, stłamsić, zapomnieć o nim. Można je też pielęgnować i rozwijać, marzyć o locie, a wreszcie sięgnąć za sterami szybowca czy samolotu i wznieść się w powietrze.

Dla wielu entuzjastów lotnictwa nie jest jednak możliwe spełnienie swojego przeznaczenia, to ze względów zdrowotnych, to z finansowych, z powodu niekorzystnego miejsca zamieszkania czy po prostu z lenistwa. Dla nich pozostają dwie możliwości: budowa modeli (notabene wcale niegłupie zajęcie) i symulatory lotu, oczywiście komputerowe.

Z powodu powolności naszych komputerów osobistych (tak tak, turbo 486DX z niewiadomo iloma megahercami zegara też nie wystarczy), takie symulatory kładą zazwyczaj nacisk na jedną z dwóch cech: realizm walki (strzelaniny – symulatory wojskowe) albo realizm lotu (nazwijmy umownie ten typ symulatora cywilnym). O ile symulatory kolejnych F'ów i MiG'ów mają bardzo szeroki zakres odbiorców (wiadomo – gry typu podłotek-strzelaj-bij-zrzuć nigdy nie tracą popularności) o tyle symulatory cywilne są przeznaczone wyłącznie dla prawdziwych znawców.

Wszystkim niedoświadczym pilotom pokojowych statków powietrznych (i tylko nim) można polecić np. program firmy Microsoft: Flight Simulator 5. Jest to najnowszy Flight Simulator, którego pierwsze wersje sięgają tak zamierzchłych czasów, że były pisane na Atari 800XL (nie było wtedy nawet jeszcze 65-ki). W porównaniu z wcześniejszymi wersjami wprowadzono wiele usprawnień... Ale o tym przeczytacie wewnątrz numeru SECRET SERVICE – strona 24. U nas pora na krótki wykład z aerodynamiki, czyli

## Dlaczego to lata?

Ktoś powie, że samolot lata dlatego, że ma skrzydła. Oczywiście! Ale dlaczego skrzydła w magiczny sposób utrzymują ogromną nieraz masę w powietrzu? Otóż cała tajemnica tkwi w profilu płata (rys. 1). Można by tu się rozpisywać o prawach Bernoulliego i tenor podobnych, ale główna za-



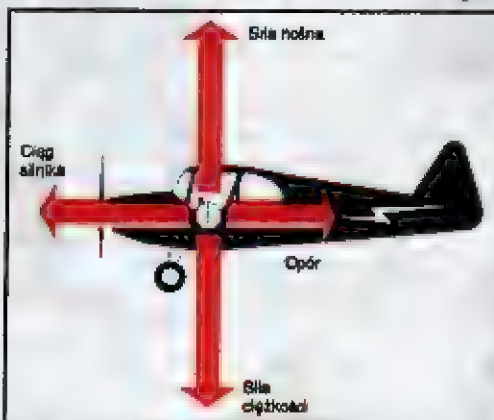
Rys. 1. Profil lotniczy w strumieniu powietrza

nada jest prosta.

Powietrze opływające górną powierzchnię skrzydła ma do pokonania

większy dystans od krawędzi natarcia do krawędzi spływu niż powietrze, które przemieszcza się dołem i jest od niego bardziej „upakowane”. Powietrze nad skrzydłem musi więc poruszać się szybciej, więc jego ciśnienie jest niższe. Ta różnica ciśnień (nie większa niż ta, której używasz, gdy pijesz Colę przez słomkę) i dążenie do jej wyrównania powoduje, że na skrzydło działa siła nośna, i – presto! samolot unosi się.

Oczywiście wszystko to odbywa się kosztem utraty jakiejś energii, gdyż w przeciwnym wypadku powietrze przestałoby opływać skrzydła. Samolot w tym celu używa mocy silnika.



Rys. 2. Układ sił działających na samolot

Szybowiec natomiast wykorzystuje energię, którą oddał mu wcześniej samolot holujący lub wyciągarka. Układy sił działających na samolot (rys. 2) i szybowiec w locie (rys. 3) pokazują zasadę lotu. Oczywiście im mniejszy jest opór, jaki stawia w powietrzu nasz statek powietrzny, tym mniejsza siła jest potrzebna do pchania go z odpowiednią prędkością, dlatego smuklejszy samolot jest szybszy i zużywa mniej paliwa, a lepiej dopracowany aerodynamicznie szybowiec wolniej traci wysokość i może dotrzeć znacznie dalej, niż np. MiG-21 z wymontowanym silnikiem. Stąd zresztą konstrukcje samolotów są tak zróżnicowane: przecież jeden ma latać szybko, inny daleko, jeszcze inny musi startować z małych lotnisk czy też przewozić duże ładunki. Dla każdego zastosowania istnieje wiele możliwych rozwiązań.

## Jednostki napędowe

Siłą sprawczą ruchu postępowego w samolocie jest silnik. Ciąg przezeń

wytwarzany dostarcza siły, która utrzymuje naszą maszynę w powietrzu. Poza raczej nie stosowanymi silnikami rakietowymi, silniki można podzielić na tłokowe i turbinowe. Silniki tłokowe mogą być ze względu na konstrukcję dzielone na dwu- i czteropłukowe.

Dwupłukowe są najczęściej używane w bardzo małych samolotach z uwagi na małą liczbę części i związaną z tym prostotę obsługi. Silniki czteropłukowe oferują natomiast bardziej stabilną pracę, lepszą ekonomię użytkowania i większą długowieczność. Natomiast ze względu na układ cylindrów tłokowe jednostki napędowe dzielimy na rzędowe i gwiazdowe (radialne). Silniki turbinowe natomiast dzielą się na turbodrzutowe, gdzie samolot napędzany jest odrzutem gazów wylatujących z komory spalania (100% samolotów myśliwskich i szturmowych na świecie) i turbośmigłowe, z turbiną napędzającą kilkoplukowe śmigło. Notabene śmigło, mimo że mówimy o jego skoku, nie jest wcale wycinkiem drzewy, tylko poruszającym się po torze kołowym profilem lotniczym – jego łopatki jest więc jakby miniaturowym skrzydłem i działa na prawie identycznych zasadach.

A co z szybowcami? Szybowiec porusza się do przodu kosztem utraty wysokości. Jednak jeśli znajdzie się w powietrzu, które się wznosi szybciej, niż on opada, będzie tracił wysokość względem mas powietrza, ale zyskiwał wysokość nad poziomem morza. Wznoszące się powietrze występuje w kominach termicznych (rys. 4), powstających w wyniku ogrzewania powietrza przez ziemię, na którą pada słońce i nad zboczami górskimi, gdy wieje na nie wiatr (rys. 5). Ponieważ powietrze jest niewiedzialne, nie trzeba mówić, jak trudnym sportem jest szybownictwo. Ale zanim wszystko to stało się oczywiste...

## Trochę historii

Byli sobie (pomijając oczywiście Ikaru, który się zabił, bo nie przeprowadził właściwej kontroli urządzeń przed startem) panowie tacy, jak Lilienthal i bracia Wright, pionierzy lotnictwa. Otto Lilienthal budował lotnie. Robił to zresztą bez umiaru i wyko-

nywał po kilka lotów dziennie. Jego koncepcja sterowania polegała na zmianie środka masy lotni przez odchylenie dolnej części ciała. Otto był całkowicie oddany sprawie lotnictwa, aż do śmierci po wypadku w trakcie jednego z lotów.

Pierwszy lot silnikowy wykonali natomiast bracia Orville i Wilbur Wright, swoim samolotem Flyer, który przetrwał do historii. Niedługo potem wybuchła pierwsza wojna światowa, podczas której samoloty rozwijały się z kosmicznymi, ledwie unoszącymi się nad ziemię konstrukcjami do szybkiej, sprawnego urzędów – z tego okresu pochodzą Sopwith Camel i Ploker Drf.

Po wojnie nastąpiła gwałtowna popularyzacja lotnictwa na licznych pokazach, w których występowali „odważni mężczyźni w niebezpiecznych maszynach”, czyli najczęściej weterani wojenny. Na okres międzywojenny przypadł rozwój lotnictwa pasażerskiego i pocztowego, a także boom wyścigów powietrznych. Znowu nadeszły ciemne chmury wojennej zawieruchy, i dalszy rozwój konstrukcji.

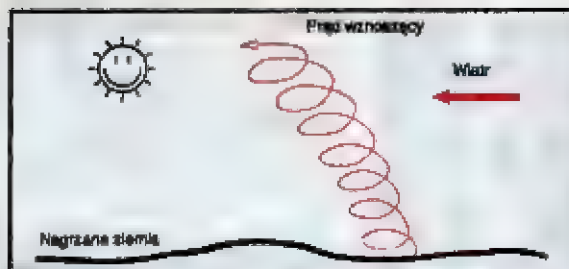
W trakcie Drugiej Wojny Światowej powstawały coraz szybsze i doskonalsze samoloty, po stronie niemieckiej weszły do służby pierwsze odrzutowce. Okres powojenny to wykorzystywanie niemieckich doświadczeń i badań (niemieccy naukowcy przodowali wówczas w wielu technologiach) w dziedzinie silników odrzutowych i tworzenie coraz to nowych samolotów bojowych, głównie w celu zepsucia krwi przeciwnikowi w trakcie zimnej wojny.

Powstawały też coraz doskonalsze konstrukcje cywilne – w roku 1952 lecił w pierwszy rejs komercyjny de Havilland Comet – pierwszy odrzutowy samolot pasażerski. Powstało wiele samolotów dyspozycyjnych i sportowych. Rosła liczba prostych konstruk-

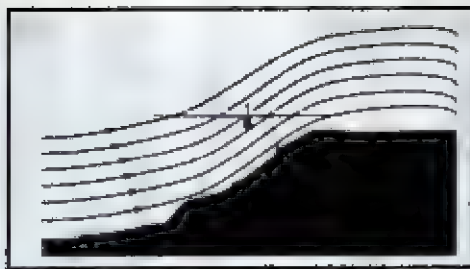


Rys. 3. Układ sił działających na szybowiec





Rys. 4. Wznoszące powietrze – kolumn termiczny.



Rys. 5. Wznoszące powietrze przy nagrzanym zboczu.

cji amatorskich budowanych z planów lub zestawów. Rozwinięły się tanie sposoby na latanie – lotniarstwo, motolotniarstwo, a ostatnio także parolotniarstwo – mógłbym się nawet pokusić o stwierdzenie, że np. lotnia kosztuje mniej, niż komputer, na którym grasz. Dzięki ogromnej liczbie ludzi chcących latać i pragnących, aby inni latali, każdy może w dzisiejszych czasach spełniać swoje marzenia.

Włodzisław Buczek

# ARCHIWALIA

## SPOSÓB ADRESOWANIA

1. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Obowiązują data stempla pocztowego. Ceny na poszczególne numery są ruchome i stanowią wypadkową naszego zapasu oraz zgłaszanego zapotrzebowania.

2. Cena zawiera koszty przesyłki.

3. Wpłaty należy dokonywać tzw. PRZEKAZEM NA KONTO.

4. Na odwrocie przekazu należy wyraźnie napisać, których numerów i w jakiej liczbie zamówienie dotyczy.

5. Redakcja nie ponosi winy z tytułu flet lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.

ProScript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

Bank Ochrony Środowiska – Warszawa

nr rach. 630148-102401-136

UWAGA! NOWY NUMER RACHUNKU BANKOWEGO!

6. Prosimy pamiętać o podawaniu dokładnych, czytelnych adresów z kodem pocztowym.

7. Czas realizacji zamówienia – do 1 miesiąca. W przypadku przedłużania się tego okresu prosimy o kontakt telefoniczny.

### CENY DO 15 STYCZNIA

Nr 1 – 50 tys. zł za egzemplarz

Nr 2 – 40 tys. zł za egzemplarz

Nr 3 – 30 tys. zł za egzemplarz

Nr 4 – 10 tys. zł za egzemplarz

Nr 5 – 13 tys. zł za egzemplarz

Nr 6 – 10 tys. zł za egzemplarz

Nr 7 – 13 tys. zł za egzemplarz

Uwaga! Nr 7 zdefektowany (odpada okładka). Oferta specjalna: nr 4 i 6 w komplecie za 18 tys. zł.

## PRZEGŁĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

# TOP TEN

Lista to po prostu lista. Dziesięć najlepszych gier wg grudniowych notowań listy Gallupa. Zestawiliśmy dla was najpopularniejsze gry z trzech kategorii silnego sprzętu do grania. Lista posumowuje rok 1993 według wielkości sprzedaży na Zachodzie. Na razie pomijamy konsole, jako rozdział zupełnie osobny i dotąd nie występujące w naszym kraju w reprezentatywnych ilościach ani modelach.

Czytelniczki listy na Atari i C-64 nie podajemy, gdyż w ostatniej chwili zostało omyłkowo wykasowane i nie mieliśmy czasu na jej odtworzenie.

W kategorii Amigi ciekawe jest pojawienie się aż czterech gier piłkarskich (dwie menedżerskie i dwie gry akcji). Do tego dwa symulatory, i same klasyki. Wniosek płynie taki, że towarzyswo Amigantów jest mniej podatne na nudę i zna się na dobrych grach. Może daje się we znaki wachlowanie dyskiecikami? W każdym razie podkreślam całowity brak zręcznościówek!

W kategorii PC rankoczeniem jest zdobywca pierwszego miejsca (FSS). Poza tym dwie gry golfowe z tej samej stajni! Dziwne, że z przygodówek zalepała się

tylko jedna i to też nie najnowsza. Wysooko stoi też jedna z typowych Amigowych zręcznościówek (ZOO), nie najwykreszany lotu. I znów plika – dwie gry. Znaczący to, że gusta zachodnich Pececiarzy bywają skrajnie różne. Nawet z naszej ankiety wynika, że w jednej trzeciej głowie mogą pomieścić się gatunki role-playing, piłka i symulator czołgu.

Kategorię CD-ROM przedstawiamy jeszcze jako ciekawostkę, licząc wszakże, iż wkrótce będą przesłanki by zadozwolić się na stałe. Nie dziwi jako przeboje, wydania znanych tytułów dyskietkowych, nie dziwi sławny thriller „Śródmy Gość”. Ale co robi tu gra moraka? Chyba dobrze wrażenie dobrą grafiką.

Ed/ina

### — AMIGA —

|                         |                 |
|-------------------------|-----------------|
| 1. Space Hulk           | Electronic Arts |
| 2. Championship Manager | Domark          |
| 3. Hired Guns           | Psygnosis       |
| 4. Premier Manager      | Gremlin         |
| 5. Syndicate            | Electronic Arts |
| 6. Sensible Soccer      | Renegade        |
| 7. Goal!                | Virgin          |
| 8. Dogflight            | Microprose      |
| 9. Combat Air Patrol    | Psygnosis       |
| 10. Flashback           | US Gold         |

### — IBM PC —

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| 1. Flight Simulator 5    | Microsoft |
| 2. Privateer             | Origin    |
| 3. Zool                  | Gremlin   |
| 4. X-Wing                | LucasArts |
| 5. Belfry Links Course   | US Gold   |
| 6. Street Fighter 2      | US Gold   |
| 7. Day of the Tentacle   | LucasArts |
| 8. Links 386 Pro         | US Gold   |
| 9. Sensible Soccer       | Renegade  |
| 10. Championship Manager | Domark    |

### — CD-ROM —

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| 1. Day of the Tentacle | LucasArts |
| 2. The 7th Guest       | Virgin    |
| 3. Dune                | Virgin    |
| 4. King's Quest 6      | Sierra    |
| 5. Great Naval Battles | US Gold   |
| 6. Indiana Jones 4     | LucasArts |
| 7. Sherlock Holmes 3   | Mindscape |
| 8. Chessmaster 3000    | Mindscape |
| 9. Sherlock Holmes     | Mindscape |
| 10. Eric the Unready   | Accolade  |



# SAVEGAMER

Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią rozpoczynamy nową rubrykę, dotyczącą grzebania w PcCetowych SAVEGAME (SG), czyli plikach z zapisanym stanem postępów w grze. Formuła cyklu będzie na tyle uniwersalna, że nieraz zahaczmy o coś więcej, co pozornie nie podpada pod tę nazwę.

W tym odcinku ograniczymy się do podania co i gdzie zmienić, żeby było łatwiej. Z receptami jak dochodzić do tego samego, poczekamy na wasz odzew.

## DUNE 2

Wśród plików gry można znaleźć SCENARIO.PAK, w którym są zawarte wszystkie informacje dotyczące podziału sił w każdym scenariuszu. Co więcej, informacje te są kodowane w łatwy do zrozumienia sposób. Np. w SCENARIO 3 dla Atreides pod nazwą [UNITS] zawarte są wszystkie informacje o rozmieszczeniu sił. Po odnalezieniu np.

ID037=Atreides,Quad,Area Guard zmieniamy Quad na Tank i w ten sposób na trzeciej planazy mamy do dyspozycji czołgi, natomiast zamiana Troopers na Lancher spowoduje, że zamiast ludzi będą czołgi rakietowe.

U wroga można mieszać jeszcze lepiej. Pod [STRUCTURES] znajduje się lista wszystkich budowli na planazy. Zamiana np. Refinery na Outpost powoduje, że wróg zamiast rafinerii dostaje radar i nie ma czym zbierać przyprawy. Natomiast wiersz CREDITS=xxxx

określa przydział początkowy pieniędzy. Zamiana 1000 na 295692 powoduje np. takie kwiatki, że mamy w portfelu ponad 32 tys. i przy budowaniu ta suma jeszcze trochę rośnie, od tego momentu znika problem z dodatkowymi silosami, a w rafinerii można pomieścić nawet 50000 jednostek przyprawy.

## ISHAR 2

Teraz spróbujmy ugryźć ciekawą grę firmy SILMARILS - ISHAR 2. Wędrujemy drużyną po przeróżnych wyspach, gdzie spotkać można masę monstrualnego paskudztwa. Walki powodu-

ją szybki drenaż sił witalnych poszczególnych bohaterów. Symulacje może poprawić zakup lepszej zbroi, oręża, nocleg w karczmie, itd., ale na to z kolei potrzeba złota, którym żaden przyrwyto wódczga nie grzeszy. Zajmijmy się właśnie tymi problemami. Dociekliwi mogliby pokusić się o zmianę wszystkich cech drużyny, ale nie jest to niezbędne. Potrzebny będzie jakiś SG, najlepiej już ze skompletowaną drużyną, przypuśćmy że nazywa on się ARMOR.SAV.

Energia poszczególnych bohaterów schowana jest w postaci dwóch bajtów. Zmieniamy będziemy pierwszy z nich na wartość FFh. Będzie to powodować knoczenie się słupków na ekranie, ale za to rzadziej trzeba będzie dodawać sobie animuszu. Zmieniamy kolejno bajty o offsecie (liczba określająca odległość od początku pliku):

I postać - 997

II postać - 999

III postać - 1001

IV postać - 1003

V postać - 1005

Łatwo zapamiętać, gdyż początkowy adres kojarzy się z powszechnie znanym numerem telefonu. Problem pieniędzy można rozwiązać dając każdej postaci w łapę dużo kruszcza. Prościej jest jednak wzbogacić tylko pierwszego bohatera, później już w grze wyrównać poziom gotówki w całej drużynie przy pomocy specjalnej ikonki.

Gotówka jest kodowana w dziwny sposób, nie będę więc strzelił sobie klawiatury. Odazukujemy offset 1007 i pakujemy tam np. 7Fh. Jakże łatwiejże byłoby żyć, gdyby ktoś nam napisał portfel w ten sposób.

## LEGACY

LEGACY to typowa gra role-playing, rozbudowana i dosyć trudna. Bohatera określają liczbowe charakterystyki jego umiejętności, np. wytrzymałość, siły, inteligencja, etc. Można je dowolnie zmieniać w ramach ograniczonej puli punktów. Wytrawni gracze przyznają różne strategie doboru wszystkich wartości, jednak zawsze czegoś brakuje.

O ileś łatwiej byłoby zepaść sobie trochę zabawę, ale zagrać postacią maksymalnie napakowaną. Nie trzeba by co chwila szukać jedzenia, apteczki, miejsc do odpoczynku, czy wręczek mozołnie zdobywać punktów doświadczenia, by móc użyć dany czar. MICROPROSE, nie kodując plików gry, zostawiła furtkę dla hobbyistów. Bierze my dowolny edytor tekstowy i zwracamy nasze oczyszczone dane do katalogu LEGACYTGEN. Na początek dobierzemy się do pliku CHARDATA. Zawarte są w nim otwarte teksty wiadomości o predefiniowanych postaciach, które wybieramy, rozpoczynając nową grę. W przykładzie zmienimy metryczkę pierwszego bohatera, Brada Norrisa. Wygląda ona następująco:

## START

Brad Norris

It was announced last night that the search for the Winthrop heir is at an end. Brad Norris, a sophomore at New York University, is apparently the last surviving member of a family related by marriage to the Winthrops, whose unexplained disappearance is still baffling local police. Captain of NYU ski team and a prominent member of the Debating Society, Mr. Norris is planning a mondo party, and looks forward to meeting his new neighbors.

## STATS

3 3 3 3 3

0 3 2 2

2 2 0 2

0 3 2 0

-1 -1

-1 -1

-1 -1

Struktura pliku jest prosta do odzyfrowania. Zaczyna się od nagłówka

START, po czym następuje słowny opis historyjki. Bezpośrednio po tym nagłówek STATS informuje gdzie zaczyna się charakterystyki. Proponuję zmienić je następująco - opis zamienić na polski odpowiednik, natomiast wszystkie liczby charakterystyki na 16. Powodować to będzie przebiecie skali i chwilowe zakłócenia wyświetlania słupków, ale wszystko wróci do normy, kiedy wartości zejdą w zakres dopuszczalny, np. w wyniku wyczerpujących walk. Docelowo ten fragment pliku powinien wyglądać tak:

## START

Brad Norris

Zeszłej nocy podano do wiadomości, iż poszukiwania spadkobiercy Winthropa dobiegły końca. Brad Norris, student na Uniwersytecie Nowego Jorku, jest ewidentnie ostatnim żyjącym członkiem rodziny spokrewnionej małżeństwem z Winthropami, których tajemnicze zaginięcie nadal stanowi zagadkę dla miejskiej policji. Pan Norris, kapitan ekipy narciarskiej UNJ i prominentny uczestnik Koła Dyskusyjnego, planuje wielkie przyjęcie oraz chce poznać swoich sąsiadów.

## STATS

16 16 16 16 16

16 16 16 16

16 16 16 16

16 16 16 16

16 16

16 16

16 16

Teraz kolej na drugi z plików, SPELLDAT, który określa dostępne czary. W ten sposób możemy sprawdzić, czy posiadamy je wszystkie, ewentualnie, których jeszcze brakuje. Oprócz krótkiego opisu działania czaru, umieszczona jest informacja o minimalnym stopniu zaawansowania postaci, która może go rzucić. Dla nas korzystne jest by ta liczba była jak najmniejsza. Oto jak wygląda fragment przed:

## START

Belgor's Mental Violation

This hex unleashes dark forces that assail the mind of whosoever the caster desires. Its powers are great and all will learn to fear the wrath of Belgor.

## STATS

1

I po dokonaniu zmian na jednym z czarów.

## START

Belgor's Mental Violation

Ten znak uwalnia moce ciemności, które nacierają na umysł bioty wkażanej przez rzucającego czar. Jego moc jest wielka i wszyscy naucza się strachu przed zemstą Belgora.

## STATS

0

W wyniku bardzo prostych operacji.

| Bc 4 - 4-8-80 |      |      |      |      |       |      |    |    |    |    |    |    |
|---------------|------|------|------|------|-------|------|----|----|----|----|----|----|
| Object        | File | Link | Area | Info | Units | Help |    |    |    |    |    |    |
| 00000000      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000001      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000002      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000003      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000004      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000005      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000006      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000007      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000008      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000009      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000000F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000010      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000011      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000012      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000013      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000014      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000015      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000016      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000017      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000018      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000019      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000001F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000020      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000021      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000022      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000023      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000024      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000025      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000026      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000027      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000028      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000029      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000002F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000030      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000031      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000032      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000033      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000034      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000035      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000036      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000037      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000038      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000039      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000003F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000040      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000041      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000042      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000043      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000044      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000045      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000046      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000047      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000048      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000049      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000004F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000050      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000051      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000052      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000053      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000054      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000055      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000056      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000057      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000058      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000059      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000005F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000060      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000061      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000062      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000063      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000064      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000065      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000066      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000067      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000068      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000069      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006A      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006B      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006C      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006D      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006E      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 0000006F      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000070      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000071      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000072      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000073      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000074      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000075      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000076      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000077      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000078      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00000079      | 00   | 00   | 00   | 00   | 00    | 00   | 00 |    |    |    |    |    |







# McDonnell Douglas

## F15E STRIKE EAGLE

F15E powstał jako samolot, który mógłby niszczyć cele naziemne (a więc byłby samolotem szturmowym), i nie wymagałby silnej ochrony powietrznej – jednym słowem miał być to samolot, który można by puścić samopas nie bojąc się czy wróci.

### Geneza samolotu

F15 Eagle powstał jako odpowiedź na nowe konstrukcje radzieckie – MiG-23, a szczególnie MiG-25. Samolot ten powstał niejako w obawie, że państwa Układu Warszawskiego wytrąca z rąk zachodnich atut, jakim były U.S. Air Force (amerykańskie siły powietrzne). MiG-23 mógł toczyć zwycięskie pojedynki powietrzne z wszystkimi ówczesnymi amerykańskimi myśliwcami (także ze zmodernizowanym Phantomem, który był ówczesnym podstawowym myśliwcem strony amerykańskiej). Nowe rozwiązania konstrukcyjne wymagały dokładnego przebadania – dlatego też F-15 spędził bardzo dużo czasu na próbach, a także długo trwały całkowite prace do ukończenia prototypu.

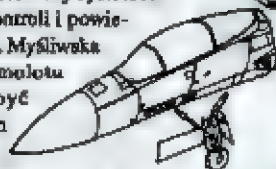
### Cechy F15

F15E jest dwumiejscowym, dwusilnikowym samolotem myśliwko-szturmowym. Powstał on w roku 1984 jako daleko idąca modyfikacja samolotu myśliwskiego F15C. Samolot ten może głęboko przenikać pozycje nieprzyjaciela, bez względu na porę dnia

i pogody (dzięki systemowi LANTIRN – Low Altitude Navigation and Targeting Infra Red for Night – nawigacja i celowanie nocą na małej wysokości w paśmie podczerwieni) z dużą prędkością, na małej wysokości, bardzo precyzyjnie przy tym rzucać cele naziemne. F15E może operować samodzielnie, bez pomocy innych samolotów czy systemów AWACS (system kontroli i powietrznego ostrzegania). Myśliwka wersja tego samolotu (F15C) miała być kontrą dla nowych radzieckich samolotów takich jak MiG-23, MiG-25, później zaś MiG-29 i Su-27. Natomiast F15E miał być samolotem dwuzadaniowym (konceptcja DRF – Dual Role Fighter), w którym możliwości ataków szturmowych nie zmniejszałyby szans w walce powietrznej. Od sierpnia 1991 r. samoloty te wyposażone są w silniki silniejsze o 20% których moc oraz światełko pokładowe zapewniają przewagę w kontaktowej walce powietrznej z MiG-29 Fulcrum i Su-27 Flanker.

Załogę stanowią dwie osoby – pilot

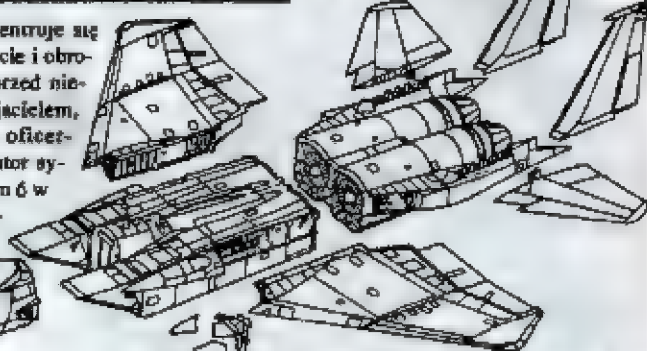
koncentruje się na locie i obronie przed nieprzyjacielem, zaś oficer-operator systemów w



jenia kontroluje pracę urządzeń powietrze-ziemia. W F15E zastosowano kilkadziesiąt nowych rozwiązań w stosunku do bazowego F15C, co pozwoliło na obniżenie kosztów maszyny oraz podniesienie niezawodności i wytrzymałości. Znamy jest wypadek, kiedy to F15E bezpiecznie wylądował po stracie skrzydła podczas kolizji powietrznej na małej wysokości. Obecnie w Europie samolot ten znajduje się na wyposażeniu 48 Skrzydła Myśliwskiego w amerykańskiej bazie Lackenheath w Anglii.

Jak przystało na myśliwiec szturmowy, F15E może zabierać do 10659 kg uzbrojenia. Eagle może zabierać większość typów broni będących na wyposażeniu US Air Force, wyjątkiem są rakiety AIM-54 Phoenix – przenoszone wyłącznie przez myśliwce F-14. Może on także przenosić większość rakiet i bomb powietrze-ziemia (nawet małe bomby jądrowe), ale tutaj wyjątkiem jest uzbrojenie przenoszone tylko przez bombowce. Ciekawostką są pociski służące do zwalczania sztucznych satelitów.

W samolotach z serii F15 projektanci dużą wagę położyli na skróceniu czasu reperacji i przeglądów oraz na ułatwieniu obsługi. Cóż z tego, że samolot zestrzelił 20 maszyn nieprzyjaciela, jeśli później musi stać trzy dni bezużytecznie na przeglądach i reperacjach. Duży nacisk położono też na obniżenie kosztów samolotu (szczególnie w wersji F15E), gdyż podczas wojny brzącząca mamoną ma ogromne znaczenie.



Modułowa konstrukcja F-15 pozwala na błyskawiczne naprawy przez wymianę skrzydeł i stateczników.

Chociaż bardzo starano się o obniżenie kosztów, to i tak F15 pozostaje bardzo drogim samolotem.

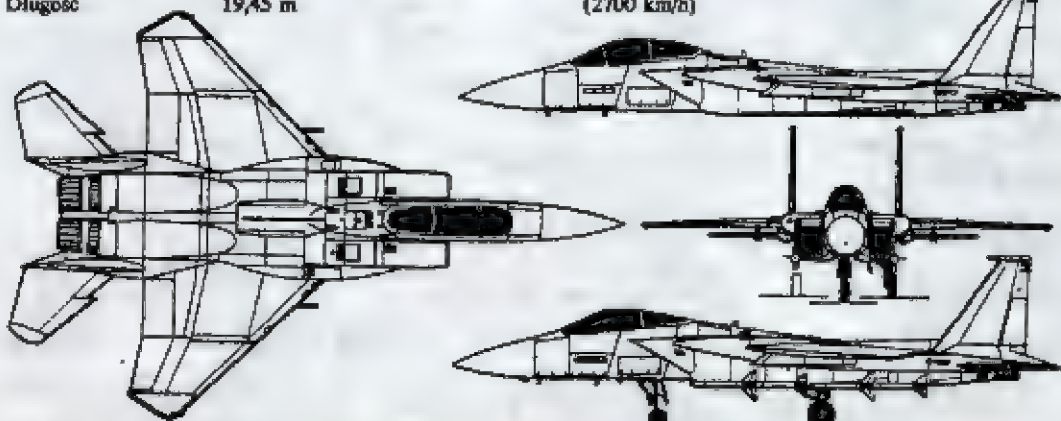
### Dotychczasowe wersje

F-15A – pierwsza, praktycznie nie używana wersja myśliwka.  
F-15B – wersja dwumiejscowa, szkolno-treningowa – modernizacja F-15A.  
F-15C – unowocześniona wersja myśliwka, powszechnie używana.  
F-15D – znów szkolno-treningowa wersja, tym razem powstała na bazie wersji C.  
F-15E – dwumiejscowy myśliwiec myśliwko-szturmowy.

**Redakcja z SG: KrYteck  
Współpracę: Paweł Kłozak**

| DANE TECHNICZNE    |         |
|--------------------|---------|
| Szerokość skrzydeł | 13,05 m |
| Wysokość           | 5,64 m  |
| Długość            | 19,45 m |

|                |                            |        |         |
|----------------|----------------------------|--------|---------|
| Masa własna    | 14379 kg                   | Zasięg | 4445 km |
| Masa całkowita | 36,5 kg                    | Pułap  | 18300 m |
| Prędkość       | > 2,5 Macha<br>(2700 km/h) |        |         |



### SILNIKI:

2 silniki Pratt and Whitney F-100-PW-220 24 tys. funtów mocy każdy. Wzmocnione silniki to PW F-100-PW-229 29 tys. funtów mocy każdy.

### AWIONIKA:

Radar Hughes APG-70  
Centralny komputer pokładowy firmy IBM  
7 ekranów Sperry  
Wewnętrzne wyposażenie firm Northrop, Loral, Magnavox i wielu innych



## 3D SOCCER

Commodore  
Naciśnij C – powtórka.

## ADDAMS FAMILY

Amiga  
Jako kod podaj BLKXS. Po odejściu od drzwi na levelu 1 skocz na nie i pchnij joystick do dołu lub do góry. Znajdziesz się w sekretnej komnacie. Idź w prawo do drzwi i powtórz manewr – znajdziesz się o kilka leveli dalej.

## ADVANTAGE TENNIS

Amiga  
Po serwisie podejdź do siatki i kiedy rywal będzie próbował przełobować cię, zemi z woleja piłkę w prawo lub w lewo – nie do odebrania.

## AFTERBURNER

Amiga  
Podczas dema naciśnij prawy przycisk myszy – nieskończona liczba żyć. Podczas gry napisz TO GET HER IN ELECTRIC DREAMS. następnie < – level do tyłu, > – level do przodu, G – więcej pocisków, T – mniej pocisków, N – extra life.

## AGONY

Amiga  
Podczas gry napisz FANTASY; F1..F5 – broń.

## ALIEN BREED

Amiga  
W drugim etapie napisz: SALMAN RUSHDI PLAYS ALIEN BREED – bohater niewidzialny.

## AMNIO

Amiga  
Jedenasty kod: BTMNDHRCH.

## ANARCHY

Amiga  
Kody do leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 3014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 3518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 3927, 0528.

## ANTIRIAD

Commodore  
Kiedy jesteś wbity w sufit, masz możliwość przelatywania przez mury.

## APB

Amiga  
Jadąc trzymaj lewy przycisk myszy.

## APIDYA 2

Amiga  
Tipy jak w APIDYA 1.

## APPRENTICE

Amiga  
Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

## ARCHON

Commodore  
Czary: SHIFT TIME – cofnięcie trza-

su, HEAL – uzdrowienie dowolnej własnej figury, IMPRISON – uwięzienie figury przeciwnika, TELEPORT – teleportacja dowolnej figury w dowolne miejsce, REVIE – ożywienie dowolnej figury, EXCHANGE – zamiana dowolnych figur miejscami, SUMMON ELEMENTAR – nadsłanie żywiołu na dowolną figurę przeciwnika.

## ARKANOID

Amiga  
Dla jednego gracza naciśnij F3, dla dwóch F4.  
IBM PC  
Na początku gry, definiując klawisze, ustaw B jako FIRE. Odtąd podczas gry naciśnięcie B otwiera przejście do następnej planazy.

## ARKANOID 2

Amiga  
W tabeli HIGH SCORE napisz DEBBIE S – nieskończona liczba paletek.

## ASSASSIN

Amiga  
Klawisze: S – szybkość poruszanie, L – długość strzału, P – siła strzału, E – zachowanie funkcji po utracie życia, W – „podkręcenie strzału” (?), H – eksplozja z rakietami, M – eksplozja z toczącymi się pociskami. Funkcje zmieniać można przez strzał w niebieską kulkę z oznaczeniem. Aby zdetonować ładunki (oznaczenia H oraz M), przytrzymaj FIRE i poczekaj, aż dwa paski na górze ekranu zetkną się.

## ASTERIX 2

Amiga  
U – uzupełnia energię.

## ATOMIC ROBOKID

Amiga  
Na ekranie tytułowym napisz TUESDAY14TH.

## AVENGER

Commodore  
Naciśnij I – kilkakrotny skok energii.

## AZTEC

Atari  
Wyciągnij pistolet – możesz przechodzić przez ściany po lewej stronie ekranu. Po dotyku możesz wykorzystywać wielokrotnie.

## B-17

Amiga  
Klawiszem C wywołujemy menu pi-

lotów. Po wybraniu pilota ponowne potwierdzenie oznacza jego aktywację.

## BAAL

Amiga  
W tabeli HIGH SCORE napisz LOVEBUNDLE.

## BACK TO THE FUTURE 2

Amiga  
Uzupełnienie: po napisaniu THE ONLY HEAT... Z – skipper leveli.

## BARBARIAN

Amiga  
Do zabicia ostatniego czarownika potrzebna jest tarcza – kiedy leacz strzeli do ciebie, użyj ikony obrony (DEFENSE ICON), a odbity strzał trafi go.

## BART SIMPSON VS SP. MUTANTS

Amiga  
W pierwszym etapie należy pomalować wszystko to, co różowe, na czernono sprayem, bombami lub petardami. Ptaka w klatce uwalnia się bomba.

## BASKETBALL, TV SPORTS

Amiga  
Zablokuj przeciwnika ciałem, tak, aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo podać. Możesz wtedy nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak nie będzie mógł się ruszyć.

## BATTLE HAWKS 1942

Amiga  
Potrzebne klawisze: U – katapulta, 2..8 – przełączanie stanowisk w samolocie.

## BATTLE SHIPS

Commodore  
Grając z komputerem, ustaw swój podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewo-dół, prawo-góra.

## BATTLE SQUADRON

Amiga  
Na ekranie tytułowym napisz ELECTRONIC.

## BC'S QUEST FOR TIRES

Atari  
Drugie jeźdźco pokonaj czepiając się ptaka. Przed trzecim musisz przyspieszyć (FIRE + prawo), a następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej.

## BEATLE JUCE

IBM PC  
Kody do leveli: EEBIE, TRICKY.

## WEIRDO.

## BETTER DEAD THAN ALIEN

Amiga  
Hasło do ostatniego poziomu: QUARANTINE. Jeśli nie możesz uciec przed rakietą, naciśnij ESC i usuń statek z jej toru, a następnie naciśnij N.

## BIG RUN

Amiga  
Pauza, poruszaj joystickiem: lewo, prawo, dół, góra, góra, lewo, dół, prawo.

## BILL'S TOMATO GAME

Amiga  
HELP – skipper leveli.

## BLACK LAMP

Atari  
Strzel smokowi kilka razy w głowę. Kiedy smok zdechnie, pojawi się czarna lampa.

## BLOOD MONEY

Amiga  
Naciśnij HELP oraz 1 – więcej żyć, 2 – więcej forsy.

## BLUE MAX

Atari  
Ląduj przy samym końcu bazy – za bezpieczeństwo twój samolot przed zniszczeniem z powietrza.

## BLUE MAX 2001

Atari  
Dla zniszczenia lecącego przed tobą samolotu, wystarczy tylko go dotknąć.

## BLUES BROTHERS

Amiga  
W etapie trzecim znajdziesz dodatkowe życie – kapelusz.

## BOPIN

Amiga  
Hasła: 1. BUJAC, OBEILY, CYLAB, ABABA, BYFAG, ICA; 2. BOCAC, AHIOGY, CIOJAB, ABABA, BYFAG, ICY.

## BUBBLE BOBBLE

Amiga  
Jako PASSWORD podaj DDFFA.

## BUILDERLAND

Amiga  
Kody: 1. BUILD1, 2. XOTHA, 3.



BEARBY, 4. OCTOPY, 5. DIABLO, 6. GORIUS.

## CASAL

Amiga  
Strzelaj do sanitariuszy (ili), to otrzymasz dużo granatów.

## CASTLE MASTER

Commodore  
Stań na krawędzi zwodzonego mostu (uwaga na rybkę!) i kliknij w czarne okienko.

## CATCH'EM

Amiga  
Hasła: BABNASN, BEERBIRD, CARNIVAL, DANDRUFF, EGYPTIAN, FROGNOSE, HANGOVER.

## CAVE LORD

Atari  
Naciśnij CTRL 1 – nietykliwość ON/OFF.

## CHARLOTS OF WRATH

Amiga  
Podczas instruowania naciśnij FIRE – zaczniesz grę. Poruszaj joyem – nieśmiertelność.

## CHARLY

Amiga  
Kody: 2. ROOM, 3. CLAW, 4. NEST, 5. WORD, 6. FISH, 7. AUNT, 8. RUSH, 9. TUBE, 10. RICH, 11. HAZ, 12. SPOT, 13. NAME, 14. EDGE, 15. DEEP, 16. CASH, 17. SALT, 18. PACT, 19. FIRE, 20. STAG, 21. LEAP, 22. WORK, 23. GLAS, 24. LOOP, 25. DARK, 26. ATOM, 27. TALK, 28. COAT, 29. LOAD, 30. LIFE, 31. PICK, 32. POST, 33. RING, 34. GREY, 35. BEST, 36. DEAD, 37. KNOB, 38. TASK, 39. BOSS, 40. LAND, 41. FREE, 42. BANK, 43. BABY, 44. STAR, 45. HINT, 46. CHAT, 47. FOUL, 48. CALL, 49. LINE, 50. BEER.

## CLICK CLACK

Amiga  
Kody: 1. 3518, 2. 6382, 3. 8427.

## COLORADO

Amiga  
Po napolkaniu wojownika z długą włócznią na szczycie góry ucieknij w prawo, przeskocz przez przepaść i poczekaj na goniącego cię wojownika, trzymając strzelbę w pogotowiu. Wojowników śledzących na ziemi od razu zabijaj tomahawkami.

## CONVOY 1944

Commodore  
Po odpaleniu torpedy trzymaj naciśniętą CLR i C – torpedy zawaze trafiać w cel.

## CRACKDOWN

Amiga  
Podczas paury naciśnij SMURF. Następnie naciśnij F1 i F2.

## CREATURES

Commodore  
„Kaktus” padnie twoją ofiarą, kiedy

strzelisz mu ogniem (długi FIRE) prosto w pysk.

## CREATURES 2

Commodore  
Szerzej o tym samym. Nieśmiertelny (po naciśnięciu C=) Clyde robi się biały, i jako taki nie może pić eliksirów, a także może mieć problemy z lapaniem ptaka. CTRL – powrót do śmiertelności. Przechracząc w lodowej krainie zacznij przeskakiwać, kiedy pierwszy klocek po raz piąty zacznie się wynurzać. RUN/STOP – pauza.

## CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Commodore  
Kody do planaz: 3. 2000, 4. 2010.

## CURSE OF RA

Amiga  
Kody do leveli: 1. WOBBLER, 2. YEG, 3. CTHULHU, 4. LOVECRAFT, 5. TOMMYKNOCKERS, 6. WATCHERS, 7. MIDGRAD, 8. UNICORN, 9. ISIS, 10. MIDNIGHT, 11. KAZOAROTH, 12. MISCATONIC, 13. THORBADIN, 14. MISHAKAL, 15. ABANASINIA, 16. EARTHMOTHER, 17. AZATOTH, 18. AKALLABETH, 19. SILMARILLION, 20. DRAUG, 21. SINDARIN, 22. OSSIRIAND, 23. MITHRIL, 24. GLAURUNG, 25. ELBERETH, 26. THORON, 27. AMARTH, 28. THARGELION, 29. NAUGRIM, 30. MEREMONT, 31. CAERWEDDIN, 32. STAHLRATTE, 33. MANDLBROT, 34. VON KOCH, 35. CHRISTUS, 36. JEHOVA, 37. 92E2JMP92E2, 38. RAWHEADREX, 39. HELLRAISER, 40. PINHEAD, 41. DEVPAC, 42. EINSTEINIUM, 43. PROTACTINIUM, 44. PROMETHIUM, 45. JS BACH, 46. TOCCATA ET EUGA, 47. BRANDENBURG, 48. COLONIA CLAUDIA, 49. VOLKSGARTEN, 50. TERRA, 51. 64738, 52. 67802, 53. NIBELUNGEN, 54. HAGEN VON TRONJE, 55. DONAR, 56. SKIDBLANDIR, 57. DAGON, 58. SLAWOTSKI, 59. CULLINANA, 60. ARTAMYRDHYN, 61. ANNAMAGDALENA, 62. PHILLIP EMANUEL, 63. GRACELAND, 64. SOLLY ROGER, 65. GET FUNKY, 66. TWILIGHT, 67. DRAGONLANCZ, 68. HATHEGA KLA, 69. INQUANOK, 70. KIRAN, 71. OKRANOS, 72. THIRAN, 73. ULTHAR, 74. THALARION, 75. NORANEK, 76. CHATHURIA, 77. ENTROPIE, 78. HEISSENBERG, 79. LAPLACE, 80. SONA NYL, 81. DIFFERENTIAL, 82. INTEGRAL, 83. HYPERZYKLUS, 84. APFEL MANN, 85. CHAOS, 86. DYAKHEE, 87. DENDRIT, 88. NEURON, 89. DANKREAS, 90. PANAKREA, 91. UNORDNUNG, 92. DEUTSCHLAND, 93. GERMANY, 94. MUSIC TELEVISION, 95. JOHN BELUSHI, 96. RHYTHM N BLUES, 97. GLEICHRICHTER, 98. TRANSLATION, 99. CTHUGA.

50. TERRA, 51. 64738, 52. 67802, 53. NIBELUNGEN, 54. HAGEN VON TRONJE, 55. DONAR, 56. SKIDBLANDIR, 57. DAGON, 58. SLAWOTSKI, 59. CULLINANA, 60. ARTAMYRDHYN, 61. ANNAMAGDALENA, 62. PHILLIP EMANUEL, 63. GRACELAND, 64. SOLLY ROGER, 65. GET FUNKY, 66. TWILIGHT, 67. DRAGONLANCZ, 68. HATHEGA KLA, 69. INQUANOK, 70. KIRAN, 71. OKRANOS, 72. THIRAN, 73. ULTHAR, 74. THALARION, 75. NORANEK, 76. CHATHURIA, 77. ENTROPIE, 78. HEISSENBERG, 79. LAPLACE, 80. SONA NYL, 81. DIFFERENTIAL, 82. INTEGRAL, 83. HYPERZYKLUS, 84. APFEL MANN, 85. CHAOS, 86. DYAKHEE, 87. DENDRIT, 88. NEURON, 89. DANKREAS, 90. PANAKREA, 91. UNORDNUNG, 92. DEUTSCHLAND, 93. GERMANY, 94. MUSIC TELEVISION, 95. JOHN BELUSHI, 96. RHYTHM N BLUES, 97. GLEICHRICHTER, 98. TRANSLATION, 99. CTHUGA.

## CYBERDYNE

Commodore  
Nie wchodź do komnaty ze świecą-

cą czaszką w pierwszym etapie – nie ma stamtąd wyjścia.

## DANGER FREAK

Commodore  
Na początku podaj datę 17.04.70.

## DARKNESS HOUR

Atari  
W trzecim etapie w komnacie z drzwiami i dwoma przepaściami, wskocz do pierwszej dziury – znajdziesz się na górze; idąc w lewo omińsz drzewa.

## DEATH TRACK

IBM PC  
Chcę uniknąć trafienia przez rakietę, zahamuj ostro.

## DEUTEROS

Amiga  
Po zdobyciu bazy nie przyłączaj jej do imperium, dopóki nie wzbogaci się o nowe myśliwce. Kiedy przeciwnik atakuje twoją bazę, przełącz obraz na widok bazy i poczekaj na koniec walki. Po odwołaniu alarmu przełącz na ikonę samozniszczenia (SELF-DESTRUCTION), a następnie uruchom i ponownie wyłóż bombę – baza ponownie należy do ciebie, wraz z 50 ekstre myśliwcami.

## DIGI DUCK

Atari  
Wzór do ułożenia na pierwszym poziomie:  $8 \times 2 - 7 \times 3 + 5 = 0$ . SPACJA – podłożenie bomby.

## DIZZY – DOWN THE RAPIDS

Commodore  
W gryzbie znajduje się trampolina. Kod do edytora poziomów: PKIMON-SUVH – czasami nie działa.

## DIZZY 3

Commodore  
Natrętnego ptaka odpędzaj naciskając FIRE – aż do skutku.

## DRAGON

Atari ST  
Naciśnij CAPS LOCK i naciśnij DECEFFEINATED.

## DRAGON SCAPE

Amiga  
Naciśnij TAB; Z – level.

## DROP ZONE

Atari  
Naciśnij SPACJĘ – wszystko ginie. Każdy inny klawisz – niewidzialność. Efekt czasowy.

## DYTER-07

Amiga  
Napiż GIBB zaraz po pojawieniu się ekranu tytułowego; W – pomaga w walce, - broń, L – akiper leveli. Napiż CASTOR – nieśmiertelność, F1..F4 – zmiana broni.

## E-MOTION

Amiga  
Na ekranie tytułowym napiż tytuł

gry; następnie naciśnij F1..F4.

## ELECTRO BOOY

Nie podajemy przysyłanych przez was Tipów, bo są to kody zabezpieczające, które można znaleźć w instrukcji do gry. Chrońmy polskie gry!

## ELVIRA 2

Amiga  
Żeby wejść do dziewczyny zmieniającej się w amoka, musisz być ubrany w hełm, rękawice, kurtkę i buty oraz posiadać czar COURAGE (odwaga).

## F-19

Commodore  
Jeśli nie masz paliwa na powrót do bazy, wznies się na około 30.000 stóp i wyłącz silniki. Unieś dziób ponad linię horyzontu tak, aby prędkość samolotu była minimalnie większa od prędkości przeciągnięcia (minimalnej, dla której jeszcze lecisz). Jeżeli samolot jest odciążony (pozbądź się uzbrojenia), będziesz się wznoślił. W razie kłopotów z lądowaniem, spal całe paliwo i kazałpuj się w sąsiedztwie bazy – Osprey cię uratuje. Klawiszem 4 otwierasz luk, nie uaktywniając znajdującej się w nim broni. Powoduje to zmniejszenie prędkości – otwarte klapy działają jak hamulce aerodynamiczne.

## F/A-18

Amiga  
Wybierz opcję 2 z głównego menu i naciśnij 0.

## FELIX

IBM PC  
Kody: 2. MUSIC, 3. EMERALD, 4. MAGIC, 5. HEADACHE.

## FINAL FIGHT

Amiga  
Naciśnij P i napisz SHERIFF FATHMAN – obaj gracze będą nieśmiertelni i czas nie będzie płynął. Kiedy typ mówi: „Not so fussed...” naciśnij HELP pięciokrotnie.

## FIRE FORCE

Amiga  
Wybierz broń, trzymając FIRE wybierz ARMORY i uzupełnij broń.

## FIRST SAMURAI

Amiga  
Na pierwszym poziomie, aby nie tracić energii podczas przechodzenia pod deszczem ognia lub kamieni, wystarczy mieć dzwon, lampę i nacisnąć SPACJĘ przed przeszkodą. Chcąc przejść wodospad musisz mieć cztery belki i dzwon, podejść do wodnej przeszkody terenowej (wodospadu) i nacisnąć SPACJĘ. B – punktacja.

## FLAK

Atari  
Przytrzymanie klawisza ESC zwalnia tempo gry.

## FLYING SHARK

Amiga  
Wzrost HIGH SCORE napiż HSC lub KDI.



## FORGOTTEN WORLDS

Amiga

Na ekranie tytułowym napisz tytuł gry lub napisz ARC i naciśnij HELP. Podczas gry S – przenosi do sklepu, N – skipper leveli.

## FORTUNE

Atari

Aby zatrzymać czas, wcisnij podczas wpisywania hasła dowolną literę, po czym skasuj ją. Zegar stanie, będziesz miał czas na zastanowienie się.

## GAME OVER 2

Amiga

Kod do drugiego levelu: 11423.

## GARFIELD

Commodore

Jeżeli ptak zwinie ci coś, sprzedaj mu kopa. Odda, na 100%.

## GAUNTLET

Atari

Jeżeli nie będziesz walczył przez około pół minuty, zamknięte drzwi otworzą się.

## GHOSTBUSTERS

Amiga

Kiedy pojawi się napis ACTIVISION, naciśnij CTRL + ALT + S + U.

## GHOSTS & GOBLINS

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz! (wykrzyknik) i END.

## GLOBAL

Amiga

Podczas pauzy możesz poruszać czołownikiem.

## GOBLINS

Amiga

Zmiana pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość znaków do przodu zwiększa energię w danym etapie.

## GOLD OF THE AZTEC

Amiga

Podczas gry naciśnij dwukrotnie lewy przycisk myszy – nieskończona ilość ropy.

## GRAVITY FORCE

Amiga

Wybór levelu: napisz WARPnn, gdzie nn – numer levelu.

## GREAT COURTS

Commodore

Jeśli komputer jest blisko siatki, a ty stoisz daleko, możesz go przelobować pociągając joystick do siebie i naciskając FIRE. Zanim zaszerwujesz, ustaw czołownik maksymalnie na koniec pola zajętego przez komputer.

## GREAT GIANA SISTERS

Commodore

Zanim uruchomisz grę, wpisz POKE 12345,6 – ułatwienie. Znaczenie przedmiotów wypadających z gwiazdek: diament – zwiększa ich liczbę o jeden, piłka – służy do rozbijania mu-

rów, błyskawica – można strzelać, owoc – samonaprowadzanie na cel, bomba – zniszczenie części potworków na ekranie (po naciśnięciu SPACII), zegar – unieruchomienie wszystkich potworków (J.W.), kropelka – punkty.

Amiga

Podczas gry naciśnij lewy przycisk myszy – nieskończone tycia.

## GREMLINS

Atari

Naciśnięcie SHIFT A uruchamia migawkę aparatu – błysk oszalała Gremlina na krótką chwilę.

## GUADALCANAL

Ustaw swoje jednostki (okręty, samoloty, plechoty) w szuku torowym („głazego”) i skieruj je prostopadle do siebie. Kolumny będą „przeskakiwać” przez siebie. Tonący okręt możesz uratować, wprowadzając go do SUPPLY PORT.

## GUNRUNNER

Commodore

Naciśnij T podczas Intro – nieśmiertelność.

## GUNSHIP

Amiga

Klawiszologia: 1,3 – silniki, F1, F2 – zwiększenie obrotów, F3, F4 – zmniejszenie obrotów, 4 – Sidewinder, 5 – pociski niekierowane, 6 – Hellfire, 7 – działko, 8, 0 – systemy zakłócające, 9 – flary i „Amiecie” aluminiowe, M – mapa, TAB – pauza.

## HAGAR

Commodore

Kody: 3. 7913, 4. 1984, 5. 4830, 6. 3346, 7. 1974, 8. 2001.

## HAMMERFIST

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz TAEHC OT TNAW I. Podczas gry F7 – skipper leveli.

## HARD DRIVEN

Amiga

Na początku gry wybierz ręczną zmianę biegów. Kiedy podczas jazdy zabraknie ci czasu, zmień bieg na luz (N). Zbliżając się do mety lub punktu kontrolnego, wrzuć bieg z powrotem, bo nie naliczą ci punktów.

## HAWKEYE

Amiga

Naciśnij DEL oraz - i zabij się.

## HELTER SKELTER

Commodore

Kody do etapów: 11. GOAL, 21. ROCK, 31. ROLL, 41. LEFT, 51. JUMP.

## HOLYWOOD POKER

Amiga

Kiedy panienka zaczyna obrzucać cię wyzwiskami, możesz naciskać A i odpowiedzieć jej. Naturalnie, po angielsku.

## HONDA RVF 750

Amiga

Przed wyścigiem warto przejechać

tor próbnie i zapamiętać trasę, a nawet zapisać sobie zakręty.

## HORROR ZOMBIES

Amiga

Napisz BOGEYMAN – nieśmiertelność.

## HYBRIS

Amiga

W tabeli HIGH SCORE napisz COMMANDER; F2, F8 – wszystkie typy broni, F9 – skipper leveli.

## IMMORTAL

Amiga

Po zabiciu kogoś w górnych komnatach otrzymasz nasiona chochlików. Jeśli krasnal – posładacz drugiego gemina nie zechce ci go oddać, wysyp przy nim trochę nasion – zaraz zmieni zdanie.

## INTERNATIONAL KARATE

Amiga

Podczas pierwszej walki zbliż się maksymalnie do lewego brzegu ekranu i używaj jedynie podcięć – sukces zapewniony.

## JACK THE HIPPER 2

Commodore

Podczas Intro lub na planazy TRIAD naciśnij C – nieśmiertelność.

## JUDGE DREDD

Amiga

Napisz BRUCKEN PLAYING HERO QUEST (RETURN); podczas gry naciśnij HELP.

## JUMPING JACK'S SON

Amiga

Lewy przycisk myszy – nieśmiertelność. Kody: A. ROCK'N'ROLL, NOISES, TENEBRE; B. SYNTH, FUNK, ELVIS. KARATE KID II

Amiga

P – skipper leveli.

## KARATE KID 3

Atari ST

Po pokonaniu pierwszego przeciwnika naciśnij P – wybór planazy.

## KARATEKA

Atari

Uklon przed walką zmniejsza szybkość przeciwnika.

## KENNEDY APPROACH

Commodore

Kiedy masz już pewność, że nie dostaniesz promocji, przerwij symulację przez F9 i wybierz opcję CONTINUE CAREER. Grasz od nowa nie tracąc rangi.

## KICK OFF

Atari

Jeśli chcesz skończyć mecz z pozytywnym wynikiem, naciśnij OPTION.

## KID GLOVES

Amiga

Podczas pauzy napisz RHIANNON. Następnie naciśnij F6 – znajdziesz się

w sklepie; F9 – nietykalność, F8 – sprawdź sam.

## KID GLOVES 2

Amiga

Prawy przycisk myszy – skipper leveli.

## KINGS OF THE BEACH

IBM PC

Przejdź do środkowej opcji i w PAS-SWORD wpisz SUN DEVIL – wygrasz trzy mecze i otrzymujesz puchar. Werdykt sędziego możesz zakwestionować, naciskając F1 – pójdziesz się kłócić. Często kłótnie grożą utratą punktu.

## KNIGHTS OF THE SKY

Amiga

Klawiszem I uruchamiasz zacięty karabinek.

## KULT

Atari

Na czwartym poziomie trzeba lecieć najpierw góra, a potem dół.

## LARRY 2

Amiga

Hasło, o które prosi komputer: 1111.

## LASERMANIA

Atari

K – skipper leveli. Klawisz S spowalnia tempo gry.

## LEANDER

Amiga

Uzupełnienia. Po napisaniu LTUS, F1, F5 – wybór broni.

## LEMMINGS, OH! NO MORE

Amiga

Naciśnij DEL – skipper leveli.

## LETHAL WEAPON

Amiga

Kody, do wpisania w COMPUTER ROOM: VTEELR – zamyka drzwi 3., BOYCTP – zamyka drzwi 2., CTAEBP – zamyka 1 misję, POIPBA – zamyka 2 misję, KYBFEE – zamyka pierwsze trzy i otwiera 4 misję, BKILAT – misja specjalna. Naciśnij ALT + 4 + 0 – ostatni level. Na planazy, gdzie wybierasz poziom, walczyć na półkę, a z niej na tablicę z ogłoszeniami. Wejść w niewidzialne drzwi – dodatkowe cztery tycia.

## LINE OF FIRE

Amiga

Napisz OPERATION FERRET i idź przed siebie.

## LOCOMOTION

Commodore

Kody do leveli (pierwsza litera oznacza level): BEAR, CAVE, DUCK, EAST, FIRE, GIRL, HALL, IRON, JEP, KING, LUCK.

## LORD OF THE RINGS VOL. 1

IBM

Kiedy nie potrafisz pokonać przeciwnika, zapisz grę, wyjdź do DOS-u i za-



ładuj ponownie. Nie będziesz już musiał walczyć.

## LOTUS

Amiga

Wpisz graczy: 1. MONSTER, 2. SEVENTEEN. Możesz wybrać opcję MANUAL GEAR i nacisnąć FIRE – znajdzie się w wewnętrznej grze.

Commodore

W opcji PASSWORD wpisz KEMIPS – nieskończony czas.

## LOTUS 2

IBM PC

Kody: 1. PEA SOUP, 2. PEACHES, 3. LIVERPOOL, 4. BAGLEY, 5. EBOW, 6. TWILIGHT, 7. THE KIDS. TURPENTINE – zatrzymanie upływu czasu.

## LOTUS 3

Amiga

Ciąg dalszy kodów. Wyścigi na czas – średnie: 10. LWNJWKACN – 90; trudne: 1. IYVNVBEQR – 35, 2. KAZ-ZNIKAI – 45, 3. FGQLGDAF – 65, 4. MFFSRPYDU – 60, 5. PLQTZQDPE, 6. ZKZQJKEK – 50, 7. TGQJQGTIT – 63, 8. AFZYBQJIT – 70, 9. JBOKJHKA – 99, 10. DASICOTET – 80, 11. XDNUSEBCE – 85, 12. QDSCJVEBT – 75, 13. SKGYXXXXK – 57, 14. YKQJWVNAK – 92, 15. WJMEGMEQH – 60. Wyścigi o miejsce – trudne: 1. PPRGQGFVL – 52, 2. JPIQKUHCE – 65, 3. EIIBGAPE – 48, 4. CIGRUQCLT – 92, 5. KNHUPHKE – 64, 6. VVOSHGIS – 86, 7. RGHVBRET – 89, 8. YDOERACTJ – 86, 9. GXQFSUMPP – 45, 10. TVQLSYUFU – 89, 11. WMQHYMTUJ – 83, 12. OKUOBIJAC – 86, 13. FIMJIBCK – 68, 14. SIGTXXXXH – 35, 15. WNQKMPHYN – 80. Kody wpisujemy do ruzyki CODE i w rubryce COURSE ustawiamy czwarty rysunek.

## MEGALOMANIA

Amiga

Naciśnięcie T podczas gry wyłącza komunikaty.

## MICKEY MOUSE 2

Amiga

Kody do leveli: 1. TIME, 2. TEST, 3. GAME, 4. SHIP.

## MICROPROSE SOCCER

Commodore

Jeśli odpadnie z eliminacji do finału, wyjdź z gry przez EXIT, wybierz drużynę, która będzie grać w finale, a następnie wybierz opcję CONTINUE OLD TOURNAMENT. Dzięki temu możesz zostać mistrzem świata po odpadnięciu z eliminacji.

## MIECZE VALDGIIRA 2

Atari

Podczas gry napisz MANIAK.

## MINER 2049'ER

Atari

Ustaw się w bezpiecznym miejscu i napisz z zachowaniem odstępów: 123

782 6861; skipper leveli: numer levelu 1..10 z naciśniętym SHIFT-em.

## MOKTAR

Amiga

Pozostałe kody: 8. 2466, 9. 1331, 10. 1802, 11. 0791, 12. 1004, 13. 2290, 14. 8311, 15. 2332, koniec – 2578.

## MONOPOLY

Commodore

Wybierz grę dla dwóch osób. Po wejściu na pole nie kupuj go, tylko wystaw na licytację. Drugim graczem zaoferuj zero, samemu 1 – nie będziesz tracił fory.

## MOVIE BUSINESS

Commodore

Wpisz się jako autor gry – PIERRE BRANDT.

## MYTH

Amiga

Napisz SNUFFLECAKE. Etap w lesie: zabij stworka z hukiem i węz „nożyk”, idąc dalej uwolnij dziewczynę i zabierz miecz, kiedy spotkasz smoka, uderz go mieczem w brzuch, a kiedy zzielenieje, cofnij się i trzykrotnie rzuci „nożykiem” – koniec etapu.

## NARCO POLICE

Amiga

Kiedy cię zabiją nie kanuj gry, tylko napisz ABORT nie zmieniając dysku. W podziemiach znaleźć można komputer umieszczony pod sufitem – można się do niego podłączyć komendą LI. Rozkazy dla tego komputera: OPEN DOORS – otwiera drzwi, DEACT GUNS – blokuje stanowiska karabinów, DEACT KAMERAŚ – wyłącza kamerę, MAP – mapa strefy, LOGOFF – odłącza od komputera.

## NAVY MOVES

Commodore

Po uruchomieniu gry naciśnij RESET + SPACJA. Po napisaniu SYS 2046 jesteś nieśmiertelny.

## NEBULUS 2

Amiga

Na ekranie tytułowym napisz HELLOLAMP – nieskończona ilość żyć; FL.P8 – zmiana wiezi.

## NEPTUNE'S DAUGHTER

Atari

Z komnaty z węzłem wyjść można przez lewą ścianę.

## NICKY BOOM

Amiga

HELP – skipper leveli.

## NIGHT BREED

Amiga

Napisz HINGSEN.J1 użyj klawiszy funkcyjnych.

## NINJA WARRIORS

Amiga

Naciśnij CAPS LOCK i napisz THE TERMINATOR – ciało Ninji eksploduje po śmierci, MONTHY PYTHON

– przeciwnicy poruszają się do tyłu, A SMALL STEP FOR A MAN – gra walczy kacięcowa, STEVE AUSTIN – naciśnięcie S będzie spowalniało grę.

## NUCLEAR KICK

Atari

Naciśnij START, a po chwili SELECT – skipper leveli.

## OLLIE'S FOLLIE'S

Atari

Kody: 5. FRANK, 9. FANDA, 15. NORBL 19, ZOOMM, 21. ZOOMM.

## OLLIE AND LISA

Commodore

Podczas gry naciśnij kolejno wszystkie klawisze – duchy z zamku sągają się nieszkodliwie.

## ONE ON ONE

Atari

Podczas gry z komputerem, odwróć się i stań w prawym górnym rogu – 75% skuteczność rzutów.

Commodore

Włącz AUTO FIRE i czekaj na efekt – bardzo szybkie kołowanie i 98% celność rzutów.

## OOPS UP

Amiga

Kody: PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5P6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, EDLO, V03D, 49F8, WAQD, X038, U009, 40FJ, X03C, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39V8, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4, D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGLO, D049, 6P05, FO49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQIQ, SD46, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4KG, 39GH, PW04, OEP3, R4G6, MF03, OW75, MC90, OOTB, T127, W3RE, 905W, TRP2, 6G13, REWQ, IPOU, HGF6, FUCO, 30RT, JUEE, MIRO, GULU, JUG8, R2T7, TUP8, KOP9, BIWL, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, P131, 2110, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, AJK9, CSJ0, JH90, JUB1, V069, T800, 4799, ostatni level: 4799, ORGANIZER

Commodore

Po uruchomieniu gry ukazuje się plansza z napisami. Naciśnij RUN/STOP. Pojawi się plansza edytora. Klawiszem F3 wybierz skrzynki, i zapełnij nimi puste koła. Następna plansza wybierz przy pomocy CRSR. RUN/STOP – rozpoczął grę.

## ORK

Amiga

W wewnętrznym komputerze strzel w każdy róg ekranu; A – uzupełnia amunicję, F – paliwo, H – wyzwa pomoc, RETURN – wszystko jak dawniej.

## OUT RUN

Commodore

Kiedy się rozbijasz, a przed tobą stoją gliny, rozpedź się trochę i wjeżdź na bariery. Gliniarze pojedą sobie, a ty nie będziesz musiał rozpoczynać etapu od początku.

## P. P. HAMMER

Amiga

Kursorami możesz przechodzić przez mury – niestety nie wszystkie. L – skipper leveli.

Commodore

Naciśnij 1, 2, 3, 4 – wszystkie przedmioty.

## PALQUE

Amiga

Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy. Następnie naciśnij FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

## PANG

Amiga

Napisz WHAT A NICE HEAT.

## PARA ACADEMY

Commodore

Możesz przejść grę w szokującym tempie, jeśli pójdziesz na małe ryzyko: trzeba rozkopać joystick i grać bezpośrednio na stykach.

## PHARAOH'S CURSE

Atari

Kody dla najlepszych: 1. HOS, 2. HOSEHE, 3. HOSEHEDD, a następnie SPACJA.

## PIPEMANIA

Commodore

Niektóre kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALL

## POPULOUS

Amiga

Na początku każdego etapu komputer dysponuje tylko kilkoma ludzikami. Wystarczy więc obniżyć teren...

## POPULOUS 2

Amiga

Kody doświadczenia: FKDDMIND-FZKQBQPT, CDDDWUNDN-FKQRHPT, AEDDBMNDKG-KQDKPT, AKDDLLNDUKQDIPT.

## PRISON RIOT

Spectrum

Po wejściu na dach walczyć na bandziora, który kręci się w miejscu, i ułóż litery w trzech rzędach, od góry: POR, RID, CI – bandyta odejdzie.

## PULSOID

Commodore

Po rozpoczęciu gry naciśnij SHIFT LOCK. FIRE – skipper leveli.

## R-TYPE

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SUMITA – nieśmiertelność.

## RAID OVER MOSCOW

Atari

Podczas dema możesz się włączyć w dowolnej chwili.

## REBOUND

Atari

Zdobądź serw. Ustaw się nieco po lewej stronie od środka kortu, tak aby



przeciwnik znalazł się po przekątnej. Następnie FIRE + LEWO + góra i wygrasz.

### REPTON 3

Commodore  
Kody do leveli: 2. CITADEL, 3. MORNING, 4. AWKWARD, 5. FRITTER; kody do edytora: 2. 89529, 3. 86102, 4. 81761, 5. 00344.

### ROAD RACE

Atari  
Uciekając przed policją, staraj się trzymać środka stożka.

### ROLLING ROKKY

Amiga  
W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CHEAT.

### ROTOR

Amiga  
Siódmy kod: END.

### SABOTEUR

Spectrum  
Zatrzymanie czasu: POKE 37122,0; niecierpliwość: POKE 61340, 201.

### SAINT DRAGON

Amiga  
Podczas gry naciśnij CAPS LOCK i napisz: WEAPON0 - łapza broń, LEVELO - skipper leveli, LIFE50 - życie.

### SAPER

Atari  
Uzupełnienie: kombinacja działa, jeżeli naciśniesz się po niej FIRE.

### SCUMM +

Commodore  
Kody: 10. COPPER, 20. NOT BAD, 30. ISOHAFT, 40. CPT COCK, 50. NAZISROUS, 60. ROSESTONE, 70. VIVA CHE.

### SHADOW OF THE BEAST

Amiga  
Kiedy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk - nieakozowane życie.

### SHADOW WARRIORS

Amiga  
Naciśnij ZERO na klawiaturze numerycznej - wszyscy przeciwnicy znikną.

### SHINOBI

Commodore  
Podczas gry C + FIRE - skipper leveli.

### SOLO FLIGHT

Commodore  
Okrąż lotnisko i wyląduj na nim - punkty.

### SPLITTING IMAGE

Amiga  
Podczas walki z politykiem stań z lewej strony ekranu i poczekaj, aż przeciwnika wykończą bombowe ciosy.

### SPY WHO LOVED ME

Amiga  
Podczas pauzy napisz MISS MONEYPENNY - nicakozowane pieniądze i życie.

### STARGLIDER

Amiga  
Naciśnij BACKSPACE i napisz JS ARGS.

### STARGLIDER 2

Amiga  
Naciśnij BACKSPACE, napisz WE'RE ON A MISSION FROM GOD i naciśnij I; K - broń. STEVE AUSTIN  
Amiga  
Klawisz S spowalnia tempo gry.

### STORM LORD

Amiga  
Podczas ładowania naciśnij lewy przycisk myszy i FIRE. Po rozpoczęciu gry naciśnij SPACIE i napisz MIN-BVC - nieskończone życie; SPACIA oraz L - skipper leveli.

### STRIDER

Commodore  
Naciśnij 1 lub 2 - uzupełnienie energii.  
Amiga  
Naciśnij kolejno: F9, HELP, lewy SHIFT oraz I; P10 z klawiszami 1..5 - wybór levelu, P1..F4 - zmiana sekcji levelu i uzupełnienie energii.

### STRIP POKER COVER GIRLS

Amiga  
Napisz MACHO.

### STRYX

Amiga  
Podczas gry naciśnij HELP + M + E - energia, paliwo i amunicja; HELP + P - otwiera wszystkie drzwi.

### SUBMARINE COMMANDER

Atari  
Na głębokości 35 stóp żaden myśliwiec cię nie znajdzie, a twoje wyrzutnie są w pełni funkcjonalne.

### SUPERCARS 2

Amiga  
Przed rozpoczęciem gry napisz HARD DRIVING - więcej pieniędzy. Indiana graczy: 1. WONDERLAND, 2. THE SEER - nieograniczona ilość broni i zapewniona kwalifikacja.

### SWITCHBLADE 2

Amiga  
Kod do ostatniego levelu gry CHROME: AUDIO.

### TEST DRIVE

Commodore  
Klawisze: D - wyświetlanie skrzyni ON/OFF, V - prędkość i obroty ON/OFF.

### TEST DRIVE 3

IBM PC  
F1 - zmiana skali obrazu, F2 - zmiana dokładności grafiki (przydatne przy wolnym procesorze), F10 - replay od ostatniego rozbicia, CTRL E - dźwięk silników ON/OFF, CTRL Q - dźwięk

ON/OFF, CTRL J - kalibracja joysticka, CTRL K - włączenie klawiatury, CTRL P - pauza.

### THEATRE EUROPE

Atari  
Kod do użycia broni chemicznej: CAPITAL CITY. Nuklearnej: MIDNIGHT SUN.

### THUNDERBLADE

Amiga  
Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CRACK; HELP - skipper leveli.

### TITAN

Amiga  
Kody: 1. I4JMKR, 2. HBHCHC, 3. 4492LL, 5. 2401TO, 6. 01LO38, 7. 04KJOB, 8. 198075, 9. OVR70, 10. H57JR1, 11. 04JBR8, 12. RDL89G, 13. B8JLJ4, 14. DNBB08, 15. TMV281, 16. LO9U3H, 17. 9JHTQN, 18. UKUTB8, 19. 01HFJO, 20. IR7DCG, 21. V30906, 22. 4P4192, 23. 40RSH, 24. B4DBQP, 25. LPPOBO, 26. 1H9615, 27. MOBOPV, 28. B9HH22, 29. RN4RH9, 30. BG6W61, 31. 1W1440, 32. 044080, 33. E396V3, 34. 740330, 35. 2L41H1, 36. SGOWOO, 37. 48H093, 38. FU5HJ9, 39. OGU9P1, 40. 294JBH, 41. B608S0, 42. P810B9, 43. KWOHME, 44. HC6YS8, 45. 90OPNO, 47. OOBf10, 48. HOO1OK, 49. 184LOP, 50. D80N6D, 51. 3010LH, 52. K47OMT, 53. 09UPW9, 54. OVE032, 55. L29RHL, 56. 60RROR, 57. H9SLHT, 60. 9LQHVV, 61. HC932E, 62. 117938, 63. 6048HG, 64. 4F039H, 65. VOMOSV, 66. COIFHT, 67. OS4500, 68. 2U4BO5, 69. CF6871, 70. 88H102, 71. H844C3, 72. 005HOR, 73. NOTON8, 74. OD8V01, 75. AH3HD8, 76. TIDD12, 77. 43L6TV, 78. 8HH0H3, 79. 111578, 80. OD4GO.

### TITUS THE FOX

Amiga  
Szesnasty kod: 2578.  
IBM  
Kod do samego etapu: 8756.

### TOP CAT

Spectrum  
Puzaki i skórki od bananów wrzucaj do koza.

### TURTLES 2

Amiga  
Kiedy walczysz z Baxterem, stawaj przy krawędzi u wylotu kanału - zawsze wygrasz.

### TWING CROSS

Commodore  
Skipper leveli: Z i X oraz F5 - tylko kilkakrotnie.

### UNTOUCHABLES

Amiga  
Przed rozpoczęciem gry napisz SOUTHAMPTONGAZETTE; F10 oraz HELP - skipper leveli.

### VIRUS

Amiga  
Trzymając ENTER naciśnij P, a na-

stępnie O; L - dodaje rakietę, F - napelnia zbiorniki, C - sprawdź nam.

### WAR ZONE

Amiga  
Kiedy będziesz niszczył pociąg, stań po lewej stronie prawego mostu, wtedy nikt cię nie trafi. Kiedy będziesz na wielkim moście rozwal kogo możesz i poczekaj chwilę - wszyscy pozostali eksplodują (nie zawsze).

Po napotkaniu pierwszego magazynu idź na górę i strzel w lewy górny róg w górnej części magazynu - dodatkowe życie. Jeśli nie chcesz tracić energii przy końcu pierwszej planazy, stań w prawym górnym rogu „maszyny” i strzelaj bez przerwy. Po zniszczeniu celu idź kawałek do góry i skrzep w lewo, nie przerywając ognia. Zabierz apteczkę - dodatkowy pasek energii.

Autorzy & Antorki: Anna Leszczyńska, Agnieszka z Konina, Mr Gregor, Grzegorz Bernacki, Marcin Wysokiński, OKO, Paweł Pawlik, Szczurek, AFJ, Radosław Konefal, Undefinable Men, Wojtek Pawlik, Karol Matuszkiewicz, Paweł Parys, Marcin Skwierawski, Tomasz Boryło, Jacek Melcherowski, Andrzej Przewoźnik, Roman Gruszczyński, Ruzo, Wronek, Modelka, Meł, Bełkot, Viper, Michał Biżajski, Marcin Świątecki, Sebastian Chociwski, Amicus, Gregor, Undertaker, Rafał Niesłuchowski, Rocco, A. T. Szalag, Marcin Michałowski, Robert Wanet, Wiesław Rzepiński, Waldemar Leszczyński, Jarosław Michałak, Czarek Jękwski, Michu, Charlie T., Karol Herla, Palk, Bartas, Lucky Bulgher, Marcin Mrozowski, Dada, Tomasz Skibicki, Mariusz Garbó, Robert Melnarowicz, Robert Majara, Andrzej Marcin, Marcin Rycek, Jacek Koryciński, Łukasz Hawryszków, Leki, Haza, Sławomir Wlk, Janusz Słwec, Łukasz Stankiewicz, Tomasz Kamiński, Bartosz Wawrzyniak, General R. H., Marcin Nowak & Kajman, Sebastian J., BOB, Aragon, Kopyto, Chata, Quick Boy, Błażej Mroczek, Marcin Kozłowski, Jon, Grzegorz Włockowski, Anonim, Rafco, Radosław B., Tom Veln, Paweł Różycki, Dawid Rulkowski, Lord Bane, Łukasz Blachut, Marcin Król, Andrzej Wojewoda, Matusz Michałak, Mariusz Krywak, Deathlike Kuba, Zorka, Piotr Mazur, Paweł Lenkiewicz, Alek P., Marcin Regliński, James, Ryalek, Nowak, Fezek, Pampers, Great-Wagnirelli, Homer J. Simpson, J. L., Krzysztof Wróblewski, Witold Cichecki, Dracula, Duck, Kamil Szwedzik, Tom Mastas, Cizik, Radek Michałak, Dazy, Erotoman, Bat, Terminator, Marcin Trusz, VT 7, Sebuś, Marcin, Smark nr 1 (real Smark), Adrian Chycko, JFO Słupsk, Rafał Dźwig, Martin, Łukasz i Szymon Pawelcowie, Gunner, Jakub Szyja, Qba von Sobczak, Łukasz Kwiatkowski, Paweł Rybnik, Maciej Norbertak, Marcin Kwiecek, Domalik Zabłocki, Wdowa, Robson, Adam Wojtunik, Janti & Toldi, Cpus gier komputerowych, Grzegorz Szewczuk, Fulcon, Sebastian Bładański, AleX de Flechu.



# HELP

Galina radzi  
zbłąkanym

Przypominamy, że **HELP** chcielibyśmy poświęcać głównie przygodówkom, w kolejnym rzędzie strategiom i symulatorom. Prosimy o powstrzymanie się w przypadku zręcznościówek, których przecież nikt nie uczy się na pamięć!

## FLASHBACK - Amiga, PC

Jak wskoczyć na platformę na drugim levelu?

Michał Warszawski

Conrad powinien wykonać tzw. długi skok. Musisz rozpocząć bieg trzymając fira+kierunek, a po chwili trzymać tylko fira. Dzięki temu Conrad dobiegając do najbliższej półki wybije się i złapie się jej wyrzutem rąk. Ta umiejętność będzie później nielaz potrzebna.

## LAURA BOW - PC

Nie mogę przejść do drugiego aktu, ponieważ nie potrafię zdobyć sukni wieczorowej. Jest ona w chińskiej pralni i nawet mogę ją powiększyć łupną, ale jak się w nią przebrać?

Przemysław Bertilski

W jednej z taskówek, którą będziesz poruszać się po mieście, jest cały stos śmieci. Zaczniij przegarniać je ikoną reki, tzn. podnosić po jednym i przesuwać na boki. Głęboko pod śmieciarnią znajdziesz kwiat do pralni, za który Chińczyk wyda ci ubranie. Potem przebranie się na tyłach kafejki nie stanowi już problemu.

## MANIAC MANSION 2 - PC

Jak zrobić, żeby Laverne przebrała się za Mackę? Na dachu wiał flaga Stanów Zjednoczonych, w którą można ją przebrać, a w waszym opisie na dachu widać flagę Macki. Jak ją otrzymać?

Anka Maciejowska

Flaga Stanów Zjednoczonych powstała po długich debatach panów Wyszynghona i Jeffersona. Uczyła ją

szwaczka na pierwszym piętrze domu - chodził oczywiście o rok 1793. Najpierw pokieruj Laverne do lekarza, któremu zabierz ze ściany schemat Macki. Podaj go przez kibel Hoagiemu, który podrzuci go szwaczce. W tym momencie na dachu w roku 2193 powinna zamiast flagi załopotać białoczerwona „skarpetka”.

## NOBUNAGA AMBITION - PC

Na czym polega droga do sukcesu w tej grze?

Tomek Ritter

1. Istotny jest wybór bohatera gry, co wiąże się z daimyo, jakim władą. Nieestety nie wszyscy mają szansę zostać szogunem. Preferowani są historyczni bohaterowie gry oraz ci, którzy posiadają rozległe i bogate posiadłości. Tylko wtedy możesz wystawić liczną armię.

2. Równie ważne jest losowanie wartości przywódczych cech bohatera (POLITICAL, WAR, CHARISMA, AMBITION). Najprościej wyłączyć turbo w komputerze. Można też użyć spowalniającego procesora (SLOWER). Staraj się osiągnąć wartości maksymalne (100). Im wyższe wartości cech twojego bohatera, tym lepsze wyniki w grze.

3. Na początku gry staraj się zaciągnąć jak największą pożyczkę (BORROW GOLD). Im więcej pieniędzy, tym więcej wojska. Jak zostaniesz szogunem, to i tak nikt nie zażąda spłaty długu, a jak przegrasz, to nie będzie to miało już żadnego znaczenia.

4. Zawrzyj sojusz z sąsiednim władcą - będzie to ochrona twojego zaplecza. Przynajmniej przez jakiś czas.

5. Wystawiając wojska uwzględniaj specjałności swoich samurajów. Potem wybierz daimyo, które zaatakujesz. Tę decyzję podejmij po zapoznaniu się ze stosunkiem innych władców do twojego bohatera (klawisz F4).

6. Atakuj zawsze sąsiadów wrogo nastawionych do ciebie. Jeśli tego nie zrobisz pierwszy - zostaniesz i tak zaatakowany, prawdopodobnie w najmniej sprzyjającym czasie. Jeśli atakujesz władcę rządzącego kilkoma prowincjami - prowadź wojnę, a nie zniszczysz wszystkich jego wojsk i nie zajmiesz całego daimyo.

7. Nie musisz ścinać wszystkich jefców. Tę decyzję pozostaw tylko dla władcy daimyo i jego rodziny, pozostałym możesz zaproponować służbę u siebie. Większość to doceni i będzie lojalna.

8. I na koniec handel i logistyka. Zbierz ryż są dwa razy do roku. Wtedy też zbierasz podatki (opłata w goldach i danina w ryżu). Jeśli chcesz handlować - kupuj zaraz po zbiorach i sprzedawaj tuż przed zbiorami lub wtedy, kiedy musisz. Wtedy zarobisz najwięcej. Wojska muszą mieć odpowiednie zapasy żywności. W związku z tym przemierzaj żywność i pieniądze pomiędzy swoimi prowincjami. Uważaj, żeby w prowincjach nadgranicznych nie było zbyt dużych zapasów. Mogą, po niespodziewanym ataku, dostać się twoim wrogom.

## PIRATES - Commodore 64

Kiedy przyplynie Flota Skarbów i przybywa Srebrny Potęg?

Tomasz Niekraś

Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w Tipach w SS7.

## POLICE QUEST 1 - PC

Co dokładnie powiedzieć Hippom?

Marcin Okrański

W najstarszej wersji PQ1 mówisz po prostu „MOVE YOUR BIKES”. Musisz mieć PR-24 (NIGHTSTICK) z drzwi samochodu, bo inaczej nie będziesz miał szansy się z nimi rozprawić. Natomiast w wersji SCI po prostu klikasz „dymkiem” na hippisa i już.

Jak spisać raport oraz zawołać pomoc przy samochodzie, który rozbija się o mur?

## Maciej Bednarek

Pierwsza rzecz - przestuchaj świdków, dokładnie obejrzyj samochód uważając ślad po kuli i spróbuj otworzyć bagażnik. Potem werwij przez krótkofalówkę pomoc, używając odpowiedniego kodu zdarzenia. Wszystko podane jest w opisie w SS7.

## SPACE QUEST 1 - PC

Jak otworzyć służbę w statku kosmicznym?

Łukasz Góralski

Pytanie dotyczy zapewne ARCADY - statku, na którym zaczynasz. Powinieneś zatrzymać się przy konsoli z widokiem Słazy i wydać polecenie ikoną „ryk”. W najstarszej wersji gry wpisujesz komendę PRESS OPEN BAY DOOR.

## SPACE QUEST 2 - Amiga

Co zrobić, żeby Roger nabral powietrza - po przejściu krokodyla w tym hajcorze, gdy jest na głębokiej wodzie?

Adam Nowotny, Poznań

Gdy już będzie musiał płynąć, bo grun będzie za głęboko, musisz wziąć głęboki wdech (TAKE BREATH), a następnie zanurkować (DIVE). W podwodno-podziemnej jaskini znajdziesz klejnot (GLOWING GEM). Przed powrotem pamiętaj znów nabrać powietrza.

## SPACE QUEST 5 - PC

He! łatwież czekać w kłodzie na WD-40?

Piotr CHLIPEK Chłipek

Możesz czekać aż do zaniku zasilenia, jeżeli nie zrobisz wszystkiego zgodnie z opisem. Po pierwsze, potrzebujesz kij oderwany z gałęzi. Dzięki niemu zepchniesz na WD-40 kamień oraz zerwiesz banana po rozbijaniu kłoci. Dopiero teraz masz czym zatkać dyszę robocicy, gdy ta wylądzuje na kłodzie.

## SYNDICATE - PC

Nie udaje mi się zwerbować obcego agenta, a potrzebne jest mi to, aby ukończyć misję w Ameryce Północnej. Czy tej grze rzeczywiście wystarczy 2 MB pamięci?

Łukasz Góralski

Akcja werbunkowa jest trudna i nie zawsze się udaje. Nie każdy agent daje się werbować. Podstawowym narzędziem przekonywania jest PERSUADERTRON, w który powinien być wyposażony jeden ze swoich agentów - i nim właśnie przeprowadzić proces przekonywania zbliżając się do wroga. Możesz też potrzebować ACCESS CARD, by wylegitymować się przed przekonywanym osobnikiem.

## WOLFENSTEIN - IBM PC

Jak zabić gnoja na dziewiątym levelu?

Michał Dzięwoński

Musisz otworzyć skrytkę w sąsiedniej sali i naładować sobie maksimum życia i amunicji. Wal prosto w gościa z najbliższej broni, a gdy zaczniesz brakować ci pocisków, wróć do skrytki, by się podładować.

# Errata

## CO JEST NA CO?

ATARI ST

A-TRAIN, ALCATRAZ, BODY BLOWS, CAPTAIN DYNAMO, CASTLES 2, DYNA BLASTER, EYE OF BEHOLDER 3, FORMULA ONE GRAND PRIX, HUMANS, LEMMINGS 2, STREET FIGHTER 2, SYNDICATE, WINGS OF FURY ATARI XL/XE  
LAW OF THE WEST  
AMIGA  
RISE OF THE DRAGON, STONE AGE

## COMMODORE 64

ALCATRAZ, INDIANA JONES 4 - ARCADE, STONE AGE, STREET FIGHTER 2 IBM PC  
COLORADO na CGA, DIB HARD 2, WINGS OF FURY na Herculesa

## ZEBY

autorzy Tipów z SS8: Marcin Kowalczyk, C. KINO, Gzaol, Tomasz Romanowski, Major, Andrzej Jagodziński, Mariusz Kamiński, KENYA, Maciej Nierberczak, autorzy przesłanych materiałów:  
A-10 TANK KILLER - Piotr Rycko  
BARAHIR - Bartosz Wicke  
CRYSTAL KINGDOM DIZZY - Lucas  
INCIDENT - Mrówek  
KLATWA - Little Beattie  
KYRANDIA - Marcin Włodarczyk

MIECZE VALDGIRA 2 - Małgorzata i Krzysztof Babiński, Mariusz Dorota, Mac & Lester, Maciej Kosiński, Arkadiusz Owczarek, Marcin Zająch  
RASZYN - Roman Gronalewski, Tomasz Kirejczyk, Marcin Kowalski  
SHADOW OF THE COMET - Jaromir Król  
WAX WORKS - Marek Gawron  
WŁADCY CIEMNOŚCI - Grzegorz Badurkiewicz, Mariusz Barczak, Mrówek  
X-WING - Maciej Grzeszczak

Erratowy: Aragon, Łukasz Bałkowski, Andrzej Błernacki, Grzegorz Bogucki, Norbert Farszko, Łukasz Głogowski, Roman Gronalewski, P.M. Hencel, Bogdan Jamrozik, Michał Konieczko, Crlm Kościelczak, Mac & Lester, Marynars, Marek Mazur, Paweł Płuszczyk, Profesor, Maciej Rokosz, Red Hot, Wojciech Węgrzynowski, Tomek Wiercioch





**Uwaga!!** – nie wysyłamy archiwaliów za zaliczeniem pocztowym, ani po zamówieniu telefonem, ani żadnym innym. Prosimy dokładnie czytać warunki wysyłki i nie wysyłać żadnych dyrdymałów na przekazach (to są dokumenty bankowe).

*Jakie są symulacje samochodów na C-64 podobne do TEST DRIVE lub CONTINENTAL CIRCUIT?* Łukasz Dłuski, Jasło

Wykopaliśmy z pamięci następujące: GRAND PRIX CIRCUIT, HARD DRIVING, PIT STOP, ROAD RACE, TEST DRIVE 2. Są to gry różnego typu, ale kilka powinno przypaść ci do gustu.

*Jak przekonać rodzinę do kupienia lepszego komputera, jeżeli mają pretensje, że jeszcze do dziś nic nie zaprogramowałem na starym komputerze?* Mały Budda, Bolesławiec

Po pierwsze, komputery nie służą do programowania, tylko do używania. Oczywiście, można pisać własne programy, ale programowaniem zwykły zajmować się programiści, czyli ludzie zawodowo zajmujący się tą profesją. Jak się zepsuje rura to wzywa się hydraulika, choć można ją też naprawić samemu. A dlaczego kupować nowy komputer – to chyba oczywiste! Nowy komputer, to nowe możliwości, większa moc obliczeniowa, lepsze programy i w ogóle nowsza technologia bywa doskonała.

Dziś nie należy już kupować 8-bitowych maszynek chcąc myśleć poważnie choćby o granii. Oczywiście zawsze istnieje jakaś bariera finansowa, ale nie oszukujmy się, wszystko kosztuje. Jeżeli nie stać mnie dziś na przyzwoity samochód, to wolę chodzić piechotą niż jeździć Trabantem. Z komputerami jest podobnie. Minimum sprzętu w jaki warto inwestować, to PC 386 z kolorowym monitorem lub rozbudowana Amiga.

*Czy prawdą jest, że Commodore wysprzedaje się z Amigą?* Kasia 7., Sokółów

Jak jest naprawdę, nikt do końca nie wie. Mówi się dość głośno, że po akcji wypróżnienia magazynów z Amiga CDTV (średnio udana próba upchnięcia tego w Polsce), Commodore Deut-

schland zepchnęło kilka tysięcy sztuk Amigi 500 i 600 po obniżonych cenach. Wnioski z tego płyną oczywiście: nastąpi chwilowy wzrost produkcji gier na te modele, następnie A-500 i 600 zniknie w ciągu kilku miesięcy całkowicie z rynku zachodniego i będzie rozpaczał Podobno od nowego roku najniższym modelem, jaki będzie produkowany, pozostanie Amiga 1200. Trudno pojąć politykę firmy, która kilka miesięcy temu zrobiła szum wokół swojej nowej konsoli CD-32 (miała to być rewelacja), lecz do dnia dzisiejszego krajowy przedstawiciel Commodore nie dał głosu w tej sprawie. Zupełnie niepojęte są też ciągłe zmiany w modelach prowadzące do permanentnej niekompatybilności.

*Skąd są różnice między wami a innymi pismami w listach przebiegów?* Mały, Bolesławiec Śl.

Do dość oczywiste. SECRET SERVICE ma najkrótszy cykl wydawniczy ze wszystkich pism growych na rynku, a co za tym idzie możemy pozwolić sobie na podawanie najświeższych danych z kraju i zagranic. W skrajnych wypadkach jest to rydziej niż z przodu (czasu druku i oprawy) w stosunku do zachodu, a nie np. dwa miesiące, co wygląda na standard.

*Napiszcie co trzeba zrobić, żeby znaleźć pracę w redakcji takiego pisma jak wasze? Jakże skończyć szkołę, studia, ile mieć lat? Grzegorz Tupikowski, Szczecin*

Jesteśmy dość nietypową redakcją jak na czasopismo, dlatego też posiadamy niestandardowe wymagania. Sprawy wykształcenia posostawiamy autorom do ich prywatnej waliki z rodziną. Wiek nie gra roli. Liczy się talent, siła przebicia i zdolność współpracy z innymi. W przypadku autorów spoza Warszawy wskazany jest kontakt osobisty. Nie mamy uprzedzeń rasowych ani religijnych.

*Czy da się skopiować gry z Amigi na Commodore?* Krzysztof Struga, Łódź

Jeżeli liczysz, że Amigowski gry będą obodziały na Commodore, to zapomnij o tym pomysle.

*Jakie porządne gry przygodowe lub logiczne można kupić do 350 tys. zł?*

*Łukasz Stankiewicz, Przemysł*

Firma IPS odświeżyła najlepsze gry minionych lat i sprzedaje je w trw. Kolekcji Klasyki Komputerowej. Łatwiej znajdziesz tu gry logiczne niż przygodowe, ale ceny są przystępne, a wybór coraz większy.

*Dlaczego piszecie, że spolszczenie gier jest trudne jeżeli można bez problemu spolszczyć ITALY 90, bo gra nie jest spakowana i nie jest tekstówką.* Łukasz Jokieli, Połki Świętów

No, rzeczywiście twój argument jest mocny. Należy to rozumieć mniej więcej tak: są gry, gdzie daje się niektóre rzeczy spolszczyć (np. pozamieniać obcojęzyczne napisy na polskie, zachowując długość słów) ale poza nielicznymi przypadkami, nie da się tego zrobić metodami chałupniczymi, by nie uszkodzić kodu programu.

*Dlaczego zamierzacie tak mało opisać na Atari ST? Czy lubicie strategię nie powinienem zamienić ST na Amigę?* Bolo, Warszawa

Nudno staje się powoli ciągle wyrażanie, że ten czy tamten komputer przestał się liczyć na rynku światowym i same dobre chęci jego posiadaczanie wkrzesza żal. Nowych gier na ST jest tyle co kot napłakał, czytelnicy też jakby nieruchli. Aż żal patrzeć, jak ten akądinąd dobry sprzęt leci na pył. Co do strategii, to kup PC 386 lub za rok będziesz w podobnej sytuacji jak dziś.

*Gdzie można dostać program GAME MAKER. Czy IPS prowadzi sprzedaż wysyłkową?* Rok, Leszno

Game Maker jest dość starym produktem i nie mamy pojęcia czy jest on jeszcze gdzieś dostępny. IPS jako jedna z firm prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym, tzn. wysyła

się od nich zamówienie, a płaci się przy odbiorze paczki.

*Jesteście hipokrytami, bo niby zwalczacie piractwo, a w Tips & Tricks podajecie odpowiedzi na pytania kontrolne. Horse Master, Łódź*

Człowieku, widać, że chciałeś się wymądrzyć i ci się udało. Z bardzo nielicznymi wyjątkami (przeoczenie) nie podajemy takich informacji o grach, które można kupić legalnie w Polsce. Sprawy mają się nieco inaczej w przypadku gier starszych oraz takich, których sprzedaży nikt się w Polsce nie podjął. W takim wypadku nie ma do kąd nawet czytelnika odesłać.

*Czy Amigę CD-TV można przystosować do gier z Amigą 500?* Mirosław Pelon, Pradla

Podobno taką przeróbkę oferuje warszawska firma TOMS, znana z wielu odkrywczych i ciekawych przeróbek sprzętu – od małego Atari do IBM PC.

*Ile kosztuje PC 286? Czy jeżeli piszecie VGA i Sound Blaster to znaczy, że muszą one być czy nie? Czy jeżeli piszecie, że minimalne wymagania to PC 386, to czy można coś z tym zrobić żeby gra działała? Czy mój przystly zakup (PC 286) jest słuszny? Diesel, Kostrzyn n/O*

Trudno jest odpowiedzieć precyzyjnie na pytanie o cenę. W istoty sposób zależy ona od konfiguracji komputera – kolorowy monitor, duży twarży dysk czy dodatki podnoszą cenę. Sięgnij po ogłoszenia w prasie codziennej, gdzie firmy podają ceny przy najbardziejach konfiguracjach. Co do klepidry: zapis VGA oznacza, że gra WY-MAGA VGA, natomiast Sound Blaster oznacza, że gra może obsługiwać tę kartę dźwiękową, ale oczywiście będzie pracować i bez niej.

Odpowiadając na dalsze pytania: oprogramowanie już dawno przerosło możliwości sprzętowe jakiegokolwiek komputera domowego. Programy graficzne pod Windows pracują za wolno nawet na najmocniejszym PC 486. Wśród gier też widać niesamowitą ekspanję – coraz więcej firm sięga po możliwości trw. trybu chronionego procesora 386, co zupełnie wyklucza uruchomienie gry na PC 286. Minimum pamięci to na dziś 4 MB, a kto wie, czy za rok wystarczy 8 MB? Sound Blaster staje się powoli przeżytkiem – rynek zdobywa teraz karta Oravis Ultra-sound. Musisz mieć świadomość, że kupując PC 286 od razu zawiesz się do gier względnie starych.

## PRENUMERATA

Z uwagi na szczupłość miejsca nie podajemy dokładnych warunków prenumeraty – zażyjcie do KGB w SS8.

Wpłacając pieniądze według podanego tam cennika do 15 STYCZNIA 1994, otrzymasz trzy następne numery, tzn. lutowy, marcowy i kwietniowy.

Wpłaty prosimy dokonywać na 14-110 wydawnictwa PRZEKAZEM.

## SPOSÓB ADRESOWANIA

ProScript Sp. z o.o.  
ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

Bank Ochrony Środowiska –  
Warszawa

nr rach. 630148-102401-136

**UWAGA! TO NOWY NUMER RACHUNKU BANKOWEGO!**





# PROGRAMY LICENCJONOWANE SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA

## C-64/128

## Atari XE

## Amiga

## IBM PC

(35.000-45.000 zł)  
BOD SQUAD gra przygodowa  
BLUE BARON walki samolotów  
CARNAGE wyścigi samochodowe  
CASTLE polska fabrymowa  
DROID polska strzelanina  
FIST FIGHTER ładna karate  
FORTUNA KOLEM SIĘ TOCZY I  
FRANKENSTEIN przygodowa  
HANS KLOSS polska przygodowa  
KOLONNY polska ekonomiczna  
NINJA COMMANDO ninja w akcji  
PARA ACADEMY komandos  
ROBBO polski przełob  
TAI-CHI TORTOISE zohwa w akcji  
WŁADCA polska strategiczno-ekon.  
WŁADCA CIEMNOŚCI hit z Atari  
oraz wiele innych gier  
także programy edukacyjne:  
CHEMIA 25 programów  
FIZYKA zestaw testów  
GEOGRAFIA Polska i świat  
HISTORIA szkoła podstawowa  
MATEMATYKA klasy III-IV  
wirdce ponad 30 nowych, młn.  
BIG FOOT znakomita zabawa  
KGB SUPER SPY prawdziwy szpieg  
MEGA HOT super zestaw gier  
QUATTRO FIGHTERS 4 gry wabi  
QUATTRO SPORTS 4 gry sportowe  
ROBIN HOOD świetna przygodowa  
SMASH 16 ARCADE ADVENTURE  
SOCCER SIMULATOR piłka nożna  
SUPER STAR SEYMOUR extra I

(35.000-45.000 zł)  
blisko 150 tytułów, pełna oferta  
wszystkie nowości, najniższe ceny  
BARBARIAN nareszcie na Atari  
CAVEMAN prawa jak PREHISTORIK  
CYWILIZACJA już w sprzedaży  
DARK ABYSS komunistyczna strzelanina  
DEMONS ładna fabrymowa  
DROGA WOJOWNIKA „chodzący” Barbarian  
GLOBAL WAR znana z 16-bitowych  
INCIDENT w łodzi podwodnej  
INSPEKTOR gra detektywistyczna  
KRUCJATA agent Hardin w akcji  
MAGIA trójwymiarowa przygodowa  
MIECZE VALDGIIRA II i III hity  
NAJEMNIK-POWROT druga część  
OPERATION BLOOD zawsze świetne  
RYCERZ labirynt dla najmłodszych  
SPECIAL FORCES c.d. OPBLOOD  
SUPER FORTUNA najlepsza z fortun  
TAGALON w stylu „Spy vs Spy”  
TOP SECRET komandos w akcji  
WŁADCA prawie DEFENDER OF THE CROWN  
VICKY niewiarygodny labirynt

WYPRAWY KUPCA ekonomiczne  
programy edukacyjne i użytkowe  
FILM EDITOR program do animacji  
GEOGRAFIA POLSKI I ŚWIATA  
HISTORIA POLSKI cały materiał  
KLEKS+TRZASKAL rewelacyjne graficzne  
NEW WORDS nauka angielskiego  
ORTOGRAFIA niedziałający przełob  
SPRINT XL drukuje jak 16-bit

(od 60.000 zł)  
oferta coraz obszerniejsza  
programy polskie i zachodnie, np.:  
AMERICAN POKER poker od 16 bit  
BANK DANYCH katalogowanie  
CIACH-BACH układanki dla dzieci  
ELEPHANT ANTICS wrobia  
ENGLISH TESTER nauka angielskiego  
FIRMA 3.0 sklep, firma, także VAT  
RISKUS 1.2 do liczenia podatków  
KOŁO SZCZĘŚCIA tanka, a dobre I  
MIECZE VALDGIIRA II tylko 145.000  
ORTOGRAFIA I, II, III nauka ...  
ORTOS ortograficzna zabawa  
SINK OR SWIM świetna nowość  
a także wiele innych  
atrakcyjne cenowo, programy IPS  
BIRDS OF PREY 235.000  
CIVILIZATION 500.000  
INDIANAPOLIS 500 200.000  
MIG 29M 235.000  
SHADOWLANDS 235.000  
wirdce wiele nowych licencyjnych

(od 55.000 zł)  
gry i programy edukacyjne, np.:  
3xLOGIC świetny zestaw logiczny  
CARNAGE wyścigi samochodowe  
ETACHER ang., franc. lub niem.  
HEARTLIGHT w stylu Boulder Dash  
IBM DLA DZIECI zestaw programików  
ORTOTRIS gra edukacyjna  
PLEXUS bardzo ładny arkanoidowy  
ROBBO przełob z 8-bitowych  
SINK OR SWIM świetna nowość  
TAJEMNICZYSTA TETKI 220.000  
XL EDIT edytor tekstu 185.000  
YOU AND ME angielski dla najmłodszych  
programy IPS, pełna oferta, niskie ceny, np.:  
BETRAYAL AT KRONOR 650.000  
CHUCK YEAGER AIR COMBAT 245.000  
INDIANAPOLIS 500 200.000  
GUNSHIP 2000 580.000  
STRIKE COMMANDER 770.000  
V FOR VICTORY III 485.000  
WINGS OF FURY 105.000  
wirdce nowe licencyjne

### Także programy dla Atari ST/STE/TT

Sprzedaż hurtowa na dogodnych warunkach, bardzo wysokie rabaty, np.  
Sprzedaż detaliczna od poniedziałku do piątku w lokalu firmy od 10.00 do 18.00.  
Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym.  
Aktualnie kataloż po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem.  
Zawsze posiadamy wszystkie nowości w możliwie najniższych cenach.  
Zapraszamy !!!

## DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-803 Warszawa, ul. Powińska 40/24



**w nowym roku najlepsze gry z zeszłych lat  
kupisz nie wychodząc do sklepu!**

**wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie  
otrzymasz zamówione gry**

**SPECJALNA OFERTA NOWOROCZNA  
NEW YEAR COLLECTION™ – ZESTAW NOWOROCZNY**

**AMIGA:** 688 Attack Sub, GunShip 2000, Harpoon  
– dla przyszłych dowódców. 5% taniej.

**IBM PC:** Carriers at War, Harpoon, V for Victory 3  
– encyklopedia strategii. 5% taniej.

**zamów dowolne pozycje z załączonego blankietu**

**WSZYSTKIE GRY MAJĄ POLSKĄ INSTRUKCJĘ OBSŁUGI**

## ZAMÓWIENIE

| TYTUŁ GRY I KOMPUTER  | cena     | ile szt. |
|---|----------|----------|
| <input type="checkbox"/> 688 Attack Sub (Amiga)               | 244.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Birds of Prey (Amiga)                | 244.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Birds of Prey (IBM PC)               | 244.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> C. Yeager's Air Combat (IBM PC)      | 257.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Carriers at War (IBM PC)             | 427.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Desert Strike (Amiga)                | 427.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> GunShip 2000 (Amiga)                 | 586.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Harpoon (Amiga)                      | 257.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Harpoon (IBM PC)                     | 257.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Incredible Machine (IBM PC)          | 427.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Leisure Suit Larry V (Amiga)         | 671.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Leisure Suit Larry V (IBM PC)        | 671.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Quest for Glory III (IBM PC)         | 586.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Rex Nebular (IBM PC)                 | 587.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Strike Commander (IBM PC)            | 783.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Wing Commander II (IBM PC)           | 671.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> V 4 Victory – Market Garden (IBM PC) | 485.000  | _____    |
| <input type="checkbox"/> Zestaw Noworoczny (Amiga)            | 1030.000 | _____    |
| <input type="checkbox"/> Zestaw Noworoczny (IBM PC)           | 1120.000 | _____    |

**PŁATNE PRZY ODBIORZE PLUS KOSZTY PRZESYŁKI**

(nazwisko i imię)

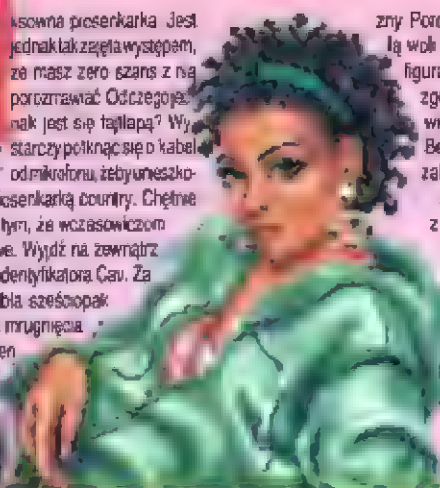
(dokładny adres z kodem)





#### Pamiętaj o higienie PRZED i PO, PC

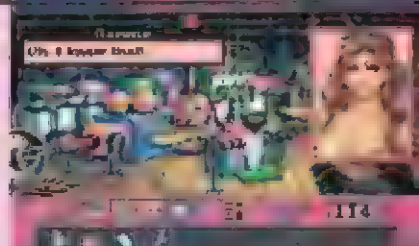
dlużej sprząć nagiastniaczą. Burgundy jest piosenkarką country. Chętnie napiłaby się z tobą zimnego piwa. Kłopot w tym, że wczasowiczom sprzedają tylko zdrowe napoje bezalkoholowe. Wyjdź na zewnątrz ośrodka, otwórz metalową furtkę za pomocą identyfikatora Cav. Za namiotem siłuj się zapałnicę. Wymij z kubła sześciopak piwa. Burgundy wychyli jedno za drugim bez mrugnienia okiem. Przejdź się więc po raz drugi po ten szczegółowy alrody.



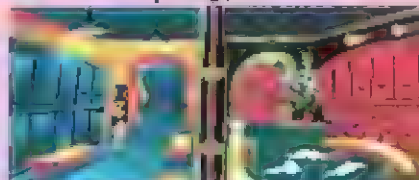
znych Porozmawiaj z dziewczyną w siłowni. Siłową woli trzymasz oczy na jej twarzy, ale jej figura jest bardzo kusząca. Thunderbird zgodzi się umówić z tobą na sesję tego wieczora, jeśli dostarczysz jej kajdanki. Bez nich nie ma mowy o jakichkolwiek zabawach miłosnych.

Przejdź następnymi drzwiami do sali z kąpielą błotną. Usui doniczki ze schodków pod kamerą. Używając klucza skener kamery na damskieprysznica. Facet, który nadzoruje podgląd będzie miał na co popatrzeć. Dopiero teraz powędruj do budki strażniczej. Tak jak przewidziałś, wartownik nie może odwracać oczu od ekranu. Nie zauważa też, jak dyskretnie zabierasz mu kajdanki. Wręczasz troleum Thunderbirdowi. Dziewczyna wsłaja i zaprasza cię do swojego pokoju. Niestety nie podała numeru, więc będziesz musiał dotrzeć do niej metodą prób i błędów. Thunderbird ubrana jest w zwiewną koszulę nocną. Pod nią ma skórzanąbelizną. Zaczynasz się czuć niecodziennie, kiedy przykłada cię do lampy i wymiata bicz.

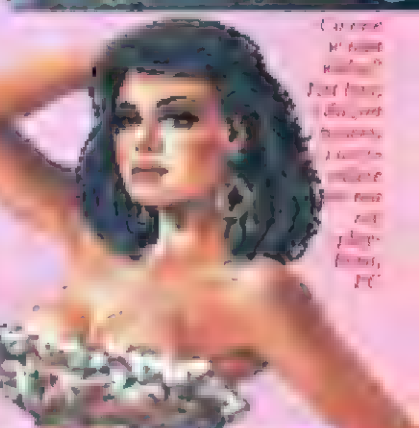
Co to była za noc. Budzisz się zły zimnym potem, w rękę ściskasz jeszcze obrozę z ciementem. Wymij kłajnot, skózaną opaskę możesz wyrzucić. Było niesamowicie, ale obiecyjesz sobie nigdy więcej...



#### Re-Generator potencji, PC



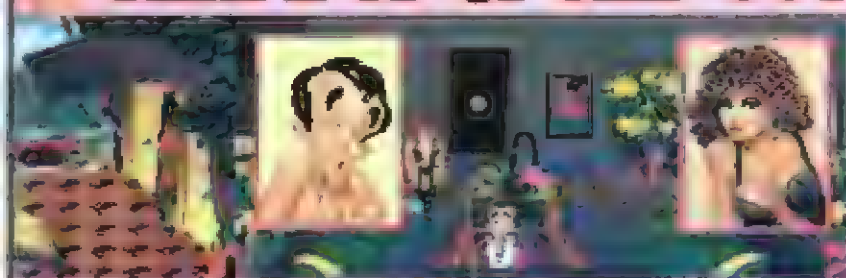
#### Miejsce podglądania pamelek, PC



Cała ta historia to tylko jedno z wielu gier, które możesz znaleźć w naszym sklepie. Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu w Warszawie, ul. Marszałkowska 141/143, w godzinach 10-18. Tel. 22 625 11 11.

# LARRY 6

## SHAPE UP or SLIP OUT



Zawartość seksownych wdzianek bywa zaskakująca, a nawet zapierająca dech w piersi.

zak. Tym razem Burgundy nie zdierzy się rozluźni. Piosenkarka obiecuje zrobić sobie przerwę, by spotkać się z tobą w saunie.

Biegnij do OZ. Poproś młodego człowieka o rącznik. Wpisz się do księgi. Wszystkie rzeczy zostaw w szafce. Gdy wejdiesz do tonącej w gorących oparach sauny, Burgundy już będzie tam na ciebie czekać. Przyjemność przeżywa przygodo Cav, która odbija ci dziewczynę. Probujesz ośmiedzić jej zapachy wyfawą, opowiadając jej wodę na węgle, ale po skądinow-

#### THUNDERBIRD

Dosyć tych dziecinnych igraszek. Potrzebujesz czegoś dla prawdziwego mężczyzny.

Wyjdź do recepcji i wódc. Zastaniesz swoje łóżko w estetycznym i ładnym miejscu. Zdobądź prezenty. Przejdź się do restauracji. Wejdź na scenę.

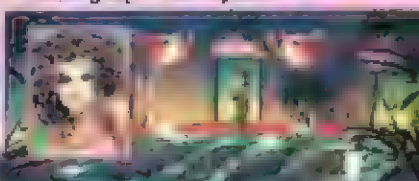
Z garderoby wyciągnij szkarłatną sukienkę. Przy okazji weź zapalniczkę z pojemnika na kompuarce.

Shablee jest zachwycona twoim podaniem. Spotykacie się o północy na plaży. Dziewczyna wygląda szalowo, na dodatek przyniosła butelkę szampana. Po rozmowie i drobnych pieszczotach postan-

niu się młody człowiek się w pomieszczeniu sam. Z ławki zabierz srebrną bransoletkę (SILVER BRACELET). Wychodząc waz przysznici ubierz się w swądniemier- telny gamitur. Po raz kolejny zosta- łeś zrobiony w konia!



#### Ależ to gorąca dziewczyna... PC







Larry w „Świątyni dumania”, PC



Czego się nie robi dla potencji!!! PC



wiesz zabawić się na całego. Dajesz Shabree prezenty w formie mydła. Wtedy radość przyskakuje jak bańka mydlana. Okazuje się, że Shabree jest mężczyzną! Chyba zapadłeś się pod ziemię.

Dzisiaj rozpoczynasz od intensywnego płukania jamy ustnej. Mimo przykrych wspomnień wróć na plażę, by zabrać butelkę szampa. Pogrzeb w piasku, a zgrabiesz starą lampę. Napelnij ją tłuszczem z maszyny oddechającej.

## CHARLOTTE

Dziewczyna w kąpielni bielizny nazywa się Char. Interesuje się elektroniczną stymulacją. Płynie potrzebując sześć baterii R20 do swojego „nocnego towarzysza”. W zamian obiecuje coś ekstra, a ty nie potrafisz przecież odmówić. Przyjdź się do salonu kosmetycznego. Podnieś nieużywany kabel, zdejmij izolację z końcówki. Po krytycznych budynkach kursuje łódź w dziwnym wózku. Przywołaj go, by się przejechać. Dostrzegasz długą latarkę, którą kierowca ma przypiętą do pasa. Na końcu trasy Antstanie, by sobie zapalić. Daj mu zapalniczkę. Kiedy już się oddali zerknij pod maskę wozu. Przy pomocy klucza odpnij kabel zasilał Antstanie. Będzie chciał naprawić uszkodzenie. Zaoferuj swą pomoc, postrzymasz mu latarkę. Kiedy skończy majstrzować, dyskretnie wyjmij baterie z latarki i oddaj ją właścicielowi. Zabierz się na kolejną przejażdżkę do OZ.

W sali z kąpielą bielizną są drzwi zamknięte na zamek elektroniczny. Podłącz kabel do kontaktu i zamka, a spowodujesz, że drzwi będą permanentnie otwarte. Wreż Char upragnione baterie. Umówicie się w tajnym pokoju. Char pojawia się, mimo twojego sceptycyzmu. Przywiązuje cię do łóżka, smaruje przewodzącym żelem i włącza maszynę. Twoje

dzikie wyzwanie przeraża kobietę smażącą się w ultrafiolecie, która wybiega na zewnątrz. Gubi przy tym jakiś przedmiot.

Budzisz się w swoim pokoju. Dawka ampuł stworzyła z twojego naszyjnika coś na modłę nowoczesnej cząstki. Wróć do sali tortur, by włożyć zgubioną w pośpiechu perłę. Twoje zaloty znowu okazały się niewypałem.

## MERRILY

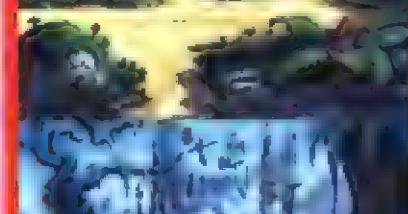
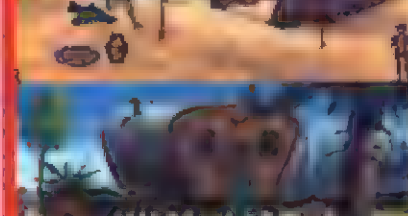
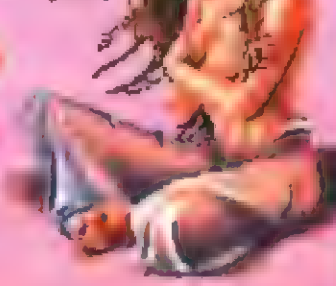
Wychodząc z OZ weź leżący na blacie folder. Przy recepcji ośrodka wyjmij klucz z depozytu. Z wózka przed swoim pokojem wyjmij krem do rąk (HAND CREAM), papier toaletowy (TOILET PAPER) i mydło (SOAP). Z drugiej strony wózka zabierz ceratę (TOILET SEAT COVER) oraz szrutek (FLOSS). Wejdź do swojego pokoju i skieruj kroki do łazienki. Połóż ceratkę na kładkę. Połóż na podłodze folder. Teraz możesz się odprężyć (Uwaga: świstuchy mogą spróbować eksperyment z kremem do rąk). Podłóż pępek, następnie wrzuć mięką do ubikacji. Mydłem wyjmij rączkę i cały radosny dzwoni do Napraw (76) żądać naprawy kanalizacji. Zjedź do recepcji. Wracając do pokoju weź kolejne mydło. W łazience zabierz hydraulikowi pęk.

Idź do basenu. Z portonu weź pudełko. Wyjmij zeń okulary przeciwsłoneczne (SUNGLASSES) oraz materiał (CLOTH). Podnieś radmuchiwanego bobra (INFLATABLE BEAVER), napompuj go w kuchni, wykorzystując sprężone powietrze w oponie. Z materiału i sznurka wykonaj prowizoryczne kąpielówki. Pogadaj z ratownikiem, pożycz ci klucza do węży skoków. Wejdź na górę. Na tej wysokości możesz niezauważenie zrobić odcisk klucza w mydle. Po bolesnym skoku wykonaj plinkiem kopię klucza. Wrzuć bobra do basenu i podpłyń do pływającego barku. Klapij ogonem żeby zamówić drinka dla siebie i dziewczyny obok. Kalerka zażąda dowodu tożsamości, wystarczy pokazać klucza do pokoju. Piękność nazywa się Merrily. Ma fiola na punkcie skoków. Bardzo cierpi ze względu na dzienny limit dziesięciu wejść na węzeł. Gdy dasz jej dorobiony klucza, umawiasz się z tobą na wieczorne zabawy. Wieża jakby urosła. Po masażu, Merrily powie ci na ucho uniwersalną prawdę o życiu. Tak się uniesiesz, że wykonasz skok przedwcześnie. Dyndasz nagi w środku nocy, a wreszcie budzą śpiących czasowiczów. Słowem kolejna kompromitacja.

## SHAMARA

Zdobądź kolejną zapalniczkę w restauracji. Uzupełnij zapas lodu i dostań się windą kuchenną na niedostępne zwykłym smiertelnikom ostatnie piętro. Znajdujesz się w apartamencie prawdziwej damy. Odpal zapalniczkę od kominika. Na balkonie siedzi Piękno Wierelone. Bogata, inteligentna, subtelna, niezwykle urody – Shamara. Przez całe swoje dotychczasowe przegrody walczyłeś o Nig! Forozmawiaj, oczaruj, zdobądź! Podaruj Shamarze swoje zdobytą orchideę, srebrną transcelkę, diament, lampę, perłę, rzeźbę, wreszcie zasłużone powiedzenie. Przygotuj się na wieczór swojego życia!

User  
Jama



KING'S QUEST 5 był jednym z pierwszych questów, w których zastosowano SCI (Sierra Creative Interpreter), zamiast dotychczasowego AGI (Adventure Game Interpreter). Oznaczało to przejście z systemu tekstowego wpisywania komend na zikonizowany point'n'click. Wtedy różnie wyrażano się o nowym pomysle SIERRA, ale dziś już mało kto chciałby powrócić w tamte stare czasy. Może gry stały się łatwiejsze, może ludzie mniej ambitni, może...

Nazywał się Graham, ale mimo że panujesz w Davenport całą gębą, to i tak zły los nie daje ci spokoju. Pewnego pięknego, letniego dnia wybrałeś się na spacer do lasu, by podziwiać piękno przyrody i pożywać kwiatki. W tym czasie przed twoim zamkiem zmateriałizował się zły czarnoksiężnik Mordack, który połącznymi czarami wyparował zamek, a jego mieszkańców sprowadził do wielkości myszy i przygotowuje z nich miotłkę dla swojego koła. Całe to zdarzenie widział sowa imieniem Cedric. Ptak obiecał ci pomoc i zaprowadził do dobrego czarownika Crispina. Ten dał ci do zjedzenia magiczną karmę, dzięki której rozumiesz mowę zwierząt. Tak wyposażony przystępujesz wreszcie do gry, mając za towarzysza niedołężnego Cedrica.

Idź do miasta dwa ekrany w dół. Są tu sklepy. Wejdź do któregoś z nich i zaraz z niego wyjdź. Człowiek, który reperował wóz, zostawił na ziemi monetę. Podnieś ją, a z beczki obok weź śmierdzącą rybę. Wyjdź z miasta i udaj się w prawo. W piekarni jest piekarz z rodziną i psem. Kup od niego placek, który ma na ładzie, płacąc zgnieżoną monetą. Powyżej udeje się dwa ekrany w lewo, aż do trzeciego do wielkiego drzewa. Rzuc rybę niedźwiedziowi dobierającemu się do miodu. Pokarm mięsny bardziej mu posmakuje i miś sobie pójdzie. Królowa pszczoł pozwoli ci, z wdzięcznością za ocalenie, wziąć trochę miodu z ula w drzewie. Podnieś też patyk, który leży koło drzewa.

Gdy pójdziesz na północ, urzysz wielkiego psa, rozkupującego miotłkę. Rzuci mu patyk, a on skupi za nim pobiegne. Król mrówek oczywiście ci podziękuję, ale na razie jego wdzięczność się na tym skończy. Wróć na dół i w prawo, a znajdziesz kopiec siana. Przeszukaj go, ale równie dobrze mógłbyś szukać igły w stogu. Na szczęście pomogą ci owdzięczne mrówki znaleźć... złotą igłę!

Wybierz się na pustynię i wejdź w lewo, aż dojdiesz do oazy. Po drodze nigdzie nie zbaczaj, bo umrzesz z pragnienia. Napij się wody i możesz wędrować dalej. Dwa ekrany w lewo i jeden w dół znajdziesz resztki podróżnika. Połóż i tak niepotrzebny mu but i wróć do oazy ugasić pragnienie. Teraz idź do góry aż dojdiesz do skał, potem trzy ekrany w lewo, gdzie znajdziesz się u podnóża

SIERRA'93

PC VGA, SB  
PC CD-ROM

90% 100% 85%

Gracza Długość Modułowość



świątyni. Nie zastanawiaj się długo, tykopi wodę ze źródła i szybko schowaj się za skały. Przyjadą dwaj beduini i skierują się do wrót świątyni. Okazuje się, że jest to szesam pełen skarbow. Gdy beduini odjadą, pójść dwa ekrany w lewo i trzy w dół do oazy, a potem jeden ekran w lewo i trzy w dół do ich obozu. Napij się wody z dzbanu i wejdź do małego namiotu.

Po dokonaniu certyfikacji kopii możesz się rozzerzeć, ale nie obudz śpiącego, zabierz natomiast łaskę znajdującą się przy stole. Opuść namiot i idź cztery ekrany w prawo i jeden w górę, aż dojdiesz do znanej już oazy. Napij się i pójść do góry, aż do skał. Teraz w lewo do szesamu. Pójdź do drzwi i użyj łaski, znajdziesz w obozie. Za środka zabierz tylko monetę oraz lampę Aladyna i bardzo szybko wyjdź. Nie bądź pazerny i nie bierz nic więcej, bo dokonasz tu żywota.

za nią płaszcz. W drugim sklepie damenonkę, a dostaniesz sanki. W trzecim sklepie daj buty (dwa), a dostaniesz imłotek. Wyjdź z miasta w lewo. Na następnym ekranie pod piekarnią zobaczysz szczura uciekającego przed kotem. Szybko weź but i rzuć nim w kota.

Wejdź do karczmy (frontowe wejście w budynek na prawo od stołu) i pójść do baru. Dostaniesz po głowie i obudź się związany w piwnicy. Szczur przyjdzie ci z pomocą i przegryzie sznury, które zabierzesz. Drzwi są zamknięte, więc użyj miotła. Po wyjściu z piwnicy z szafy w rogu zabierz mięso i wyjdź drzwiami po lewej stronie. Idź dwa ekrany w górę i jeden w lewo. Znajdziesz ślad po wozie cygań-



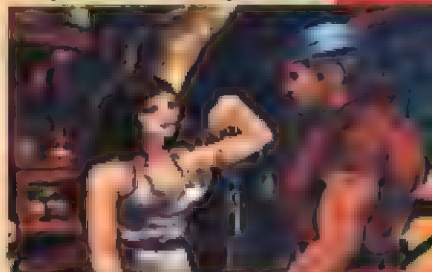
Gdy dopłyniesz do brzegu pójść do chaty i zadzwonić na Robinsona. Gdy wyjdzie, daj mu muszlę. On za to wyleczy Cadrica. Przywoła też syrenę, która pokieruje cię do zamku Mordacka. Po wywołaniu łodzi weź z brzegu rybę i wejdź schodami na górę. Zabierz kawałek kryształu górskiego i użyj go na sobie. Smoki same sobie wypalą oczy. Przed bramą wejdź na



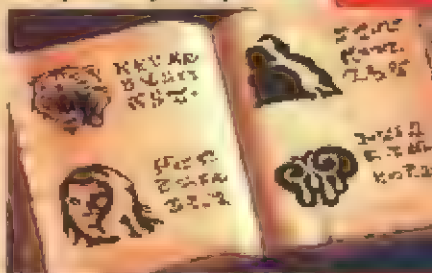
Nadmorski bungalow, PC



Lepsze nawet od „Złego Psa”, PC



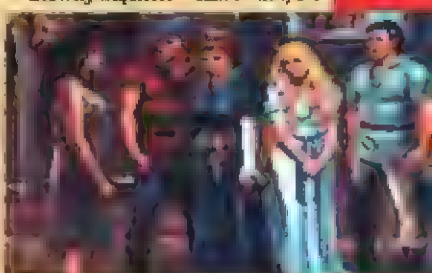
Ale para! Zmija z malpoludem, PC



Księga czarów, PC



Główny mściciel – czarownik, PC



...a potem żył długo i szczęśliwie do następnej części przygód, PC

**SIERRA'92**  
1MB AMIGA  
PC VGA, SB 6

90% 85% 85%

Główny mściciel – czarownik, PC

# KING'S QUEST 5

Wróć w prawo wzdłuż skał do lasu – wreszcie ustąpił ten pustylny żar. Odszukaj wóz cygański. Podaj Cyganowi znaną już wieszak z łaską monetą – w zamian pozwoli ci wejść do wozu. Cyganka pokaże, gdzie znajduje się teraz twój zamek i da ci magiczny talizman. Możesz bez obawy udać się do ciemnego lasu (dwa ekrany w prawo). Przed wejściem konieczne zakłócić talizman na szyję. Skreć w lewo i idź drogą, aż spotkasz czarownicę – daj jej lampę Aladyna. Znajdując się tam dźm uwięzię jędrze wa wnie-

skim. Weź pozostawiony tamburyn. Udać się jeden ekran w dół i trzy w prawo. Postrasz węza lamburynem i idź w prawo.

Ubierz się w płaszcz i idź drogą do góry, aż dojdiesz do przepaści. Zjedz kawałek mięsa. Zarzuć linę na skałę znajdującą się nad skrajem przepaści. Wejdź po linie i przeskocz rozpadlinę po występkach skalnych. Ołbrzymi wilk porwie Cedrica. Weź sanki i zjedź z góry. Po wywołaniu pójść w prawo i nakarm mięsem orla. Wilki zaprowadzą cię do zamku Królowej Śniegu. W środku zacznij grać na lutni – to uspokoi wilki i ustawi przychylne królową. Wilk zaprowadzi cię do miejsca, gdzie można spotkać Yeti. Pójdź do góry. Przygotuj sobie wcześniej ciasto, a gdy potwór się pojawi, rzuć mu je w oczy. Po jego ucieczce wejdź do jaskini

ścieżkę po lewej stronie i pójść nią do góry. Otwórz kłapę kawałkiem metalu i wejdź do podziemi.

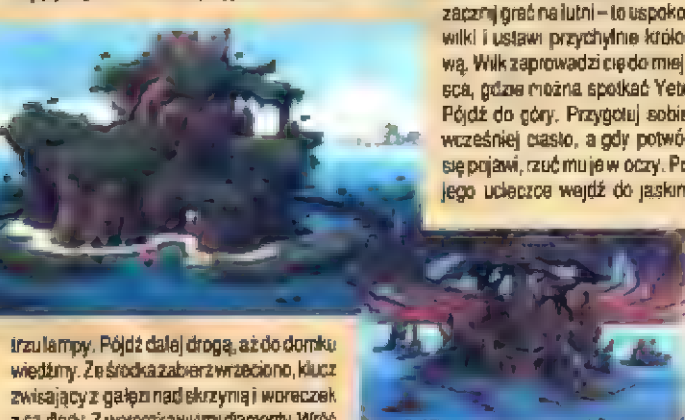
Wędruj po podziemiach, aż spotkasz potwora – daj mu tamburyn. On zachwyci cię prezentem, zgubi spinkę do włosów. Poszukaj drzwi w labiryncie i otwórz je spinką. Gdy wyjdiesz z podziemi, weź z szafki po lewej worek z napisem PEAS (groch) i idź do góry. Pójdź do dziewczyny i daj jej rasyznik znalezione w gnieździe. Potem pogadaj z nią. Gdy zacznie z powrotem zmywać podłogę idź w prawo. Nie graj na organach! Poczekaj na potwora, który wrzuci cię do lochu. Haczykiem wydobądź z dziury w ścianie ser. Naratunek pospiesz się do dziewczyny z kuchni. Idź za nią do labiryntu – ona zaprowadzi cię do wyjścia.

Pójdź do góry i w prawo. Znowu przejdź koło organów i w prawo do jadalni, a stamtąd w dół. Gdy pojawi się potwór, rzuć mu pod nogi worek z grochem. Idź w lewo i po schodach w górę. Stamtąd skreć w lewo, do sypialni. Jeżeli spotkasz kota, to rzuć mu rybę. Gdy będzie ją jadł, złap go w worek po grochu.

Idź w dół do biblioteki. Przeczytaj książkę leżącą na stole. Zapamiętaj kolejność czarów – tygrys, zając, łasica, chmura. Poczekaj aż do sypialni wejdzie Mordack i pójść spać. Zabierz mu ze stołu różdżkę. Idź dwa ekrany w prawo do laboratorium. Wejdź po schodach na górę i pójść do maszyny w prawym górnym rogu ekranu. Połóż obie posiadane różdżki na szalkach tej maszyny, a ser wrzuci do środka. Maszyna zacznie działać i sprawi, że twoja różdżka naberze magicznej mocy.

Schwyć ją i czekaj na Mordacka. Gdy zmieni się on w latającego potwora, użyj różdżki na siebie i zamień się w tygrysa. Po zamianie Mordacka w niebieskiego smoka, stań się zającem. Gdy stanie się węzłem, ty zostań łasicą. Gdy wreszcie on stanie się ogniem, ty zostań chmurą deszczową. W ten sposób pokonałeś Mordacka i ukończyłeś grę z maksymalną liczbą punktów.

Jarosław Pięta  
Mikołaj Waszkiewicz



Irzu lampy. Pójdź dalej drogą, aż do domku wędź. Ze środka zabierz wrzeciono, klucz zwisający z gałęzi nad ekranem i woreczek z szuflady. Z woreczka wyjmij diamenty. Wróć na drogę i udaj się w prawo. Otwórz kluczem skrytkę w drzewie – znajdziesz tam serduszek.

Pójdź dwa ekrany w lewo do miejsca, gdzie wędze oczy świecą zza krzaków. Wyłej miód na z emię (zostanie ci po nim włos), następnie weź diament i rzuć go na ziemię. Wybiegnie krasnoludek i zabierze go. Rzuć następny diament. Krasnoludek zabierze go, ale podbiegnie bliżej. Za trzecim razem uda ci się go złapać. W zamian za uwolnienie, krasna pokaże ci wyjście z lasu.

Udać się w lewo do płaczącej wierzby i daj jej serce. Zamieni się ona w piękną dziewczynę. Zabierz niepotrzebną już je, lutnię i pójść w dół. Daj krasnoludkowi wrzeciono w zamian za manonkę.

Dwa ekrany w prawo i jeden w dół jest miasto. Wejdź do pierwszego sklepu z lewej i daj sklepikarce złotą igłę. Dostaniesz





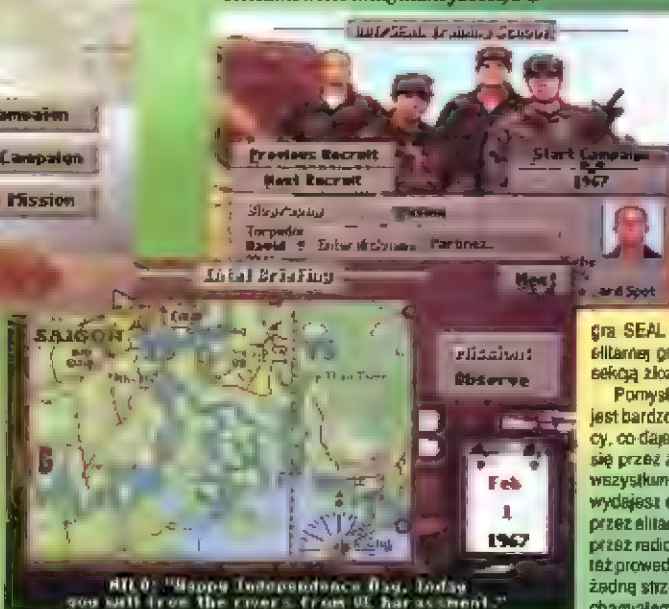
## KRÓTKA HISTORIA TEJ WOJNY

Po II Wojnie Światowej Indochiny (Wietnam, Laos, Kambodża) niedługo cieszyły się pokojem. Zapoczątkowane w latach czterdziestych walki wyzwolenie z francuskim kolonializmem przerodziła się w otwartą wojnę pomiędzy Wietnamiem Północnym a Południowym. Do zaostrzenia konfliktu przyczynia się obecność wojsk amerykańskich oraz pomoc Chin i ZSRR.

Ostra rywalizacja wielkich mocarstw o ten region wiązała się ze znaczeniem ekonomicznym i militarnym Indochin. Zachód nie chciał dopuścić do rozprzestrzeniania się komunizmu i uzyskania dostępu przez mocarstwa komunistyczne do subkontynentu Indyjskiego oraz Pacyfiku. Najpierw komunisty Wietnamscy walczyli z Francuzami. Wojska francuskie osłabione po II Wojnie Światowej i walczące z partyzantką stosującą niekonwencjonalne metody walki, ponosiły porażki. Tylko w większych potyczkach, gdzie mogła być wykorzystywana artyleria i lotnictwo, Francuzi odnosili sukcesy. Jednak poparcie społeczeństwa francuskiego było nikłe i po wielkiej klęsce Dien Bien Phu, gdzie po ciężkich 55 dniowych walkach spadocironiarze francuscy przegrali ważną bitwę – 8200 zabitych i 9000 jeńców (straty strony wietnamskiej ok. 20000 zabitych).

Po wycołaniu się Francji walkę przejął na krótko Armia Południowowietnamska, już ze znaczną pomocą finansową Ameryki, a także amerykańskimi doradcami wojskowymi. Wtedy zaczęły pojawiać się pierwsze grupy amerykańskich elitarnych jednostek bojowych (SEAL Delta Force). Pomoc ta stopniowo wzrastała i w roku 1965 do Wietnamu przybyły pierwsze jednostki regularnej armii amerykańskiej (Grupa Desantowa 3 Batalionu 9 Pułku Marines). Ilość żołnierzy amerykańskich stopniowo rosła, by osiągnąć ok. 500.000. Armia świetnie wyszkolona i stosująca nowe taktyki wojskowe (szczególnie Almobility – używanie helikopterów przy atakach pchoty, tzw. Kawaleria Powietrzna) odnosiła sukcesy w większości dużych potyczkach. Jednak armia ta nie potrafiła poradzić sobie z komunistyczną

## Niesamowicie muzyczny faceci, PC



dzungli. Ogień nieprzyjaciela trochę zelżał. Lasek zaczęły orać 155-milimetrowe pociski amerykańskiej artylerii. To zupełnie osłabiło żołnierzy. Piechociarze zajęli dogodne pozycje i wraz ze wsparciem kawalerii oczyszczili lasy z Viet Congu.

Dopiero późniejsze dochodzenie wykazało, że łódzisko X-Ray położone było nieopodal strzelił tuneli Wietnamczyków.

Zdarzenie to miało miejsce podczas operacji Ablecoro (nieopodal wsi Chu Nang, delta Mekongu, 20 listopada 1966 r.), zaś dowódcą niefortunnego patrolu był porucznik Kenneth Jennings, dowódca grupy LLFP. Wiadomo, że nie ma sensu pisać błędów, że gra przenosi nas do Wietnamu i pozwala przeżyć to, co przechodzili amerykańscy żołnierze. Jednak

gra SEAL TEAM, dość realistycznie przedstawia operacje elitarniej grupy SEAL. Program ten powierza ci dowództwo sekcją złożoną z czterech żołnierzy.

Pomysł, na jaki wpadł programista z ELECTRONIC ARTS jest bardzo ciekawy. Podczas gry „patrzysz” oczami dowódcy, co daje niecodzienne efekty, np. podczas przedzierania się przez zarośla lub przy zderzeniu z drzewem, a przede wszystkim daje poczucie realizmu. Pokazy swojej grupie wydajesz dłonią (skomplikowany system znaków używany przez elitarnie jednostki, pozwalający zachować ciszę), bądź przez radio. Komunikacja z waszkimi jednostkami wspierającą też prowadzisz przez radio. Trzeba zaznaczyć, że gra nie jest żadną strzelanką (choć muszę się przyznać, że gdy ją uruchamiałem myślałem, że postartam sobie do Wietnamczyków przez parę chwil i zaraz ją wyłączę), lecz porządnie gra strategiczną (co by to nie znaczyło), w której walczysz zarówno z siłami Viet Congu, jak i z regularną armią Północnego Wietnamu.

Ciałą swoją akcję musisz starannie zaplanować, dobierając ekwipunek do planu i charakteru misji. Następnie rzut w dzungli, na jakimś polu ryżowym lub w dziesiątkach innych miejsc i już jesteś zdany wyłącznie na siebie. Poprzez rozważne dowodzenie musisz wykonać misję i wrócić ze wszystkimi swoimi żołnierzami do bazy. Pamiętaj, że gdy zrobisz się za gorąco i znaczna część twojej sekcji będzie raczej nieżywa, lub będzie tak postrzelana, że ciężko będzie im się ruszać, możesz walczyć z wsparciem kawalerii i poprosić o natychmiastowe zabranie z miejsca akcji. Jeśli tylko Wietnamczycy nie uszkodzą helikoptera, możesz uważać się za szczęściarę i wrócić w miarę cały do bazy.

Grafika jest bardzo przyzwoita, postacie, cele i cały krajobraz są bardzo wymowne. Postacie stworzone są tak, jak w koszykowie JORDAN IN FLIGHT, a więc bardzo efektowne. Detale jest tak dużo, że niekiedy widać przelatujące muszki, płaszczy i inne zwierzątka. Dźwięk też jest bardzo sugestywny – oprócz lekich dźwięków komunikaty radiowe i okrzyki żołnierzy, usłyszysz ono szum spalonego wybuchem granatu pancerza lub bzyk muszki.

Powaznym minusem gry są jej wymagania sprzętowe, bo chociaż chodzi o 386SX 16Mhz, to faktyczną minimum konfiguracją są wymagania z gry jest minimum 386DX.

## JAK ZACZĄĆ

Na początku swojej kariery amerykańskiego żołnierza musisz określić, w którym roku wybierzesz się na wyprawę krajoznawczą do Wietnamu, zorganizowaną przez wojskowe biuro turystyczne „Wykoncz Złotki”. Rok, który wybierzesz wiąże się z dostępnym sprzętem i siłą Wietnamczyków. Następnie wspaniałym samolotem C-130 dostajesz się do bazy SEAL w południowym Wietnamie.

Na odprawie poznasz miejsce akcji i ogólną charakterystykę terenu, na którym będzie się ona toczyła. Później przechodzisz do szczegółowej odprawy, na której poznasz konkretne zadania stawiane przed twoją grupą. Tutaj też możesz określić ekwipunek, uzbrojenie i skład grupy (opcja MARCHING ORDER), a także jeszcze raz przeanalizować najważniejsze punkty z odprawy (opcja PATROL ORDER). Teraz pozostaje ci zaledwie się na latający lub pływający środek transportu, który dostarczy cię na miejsce wydechtli.

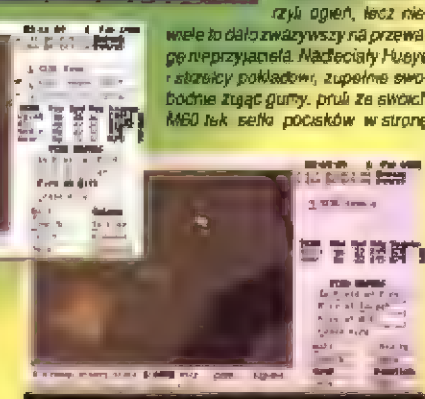
## W TERENIE

Gdy znajdziesz się na miejscu akcji, sytuacja pogarsza się z każdą chwilą. Jako dowódca musisz od razu określić szlak, jakim będzie poruszała się twoja grupa. Do marszów dogodna jest kolumna, względnie dyament, jednak stosuj ją tylko w terenie w miarę spokojnym. Gdy robisz zasadzkę na sly wroga, najlepiej jest się położyć i utworzyć wiatrak, twoi ludzie będą kontrolowali wszystkie kierunki. Lina jest dobra do ataku na pozycję wroga, jednak wtedy biegniesz na otwartym terenie i twoi ludzie często pod wpływem silnego ostrzału łamią szlak.

Ważnym elementem jest sposób poruszania się. Do wyboru masz trzy możliwości: UPRIGHT (sylwetka wyprostowana), CROUCH (sylwetka skulona, ostrożna) i PRONE (padnię). Sposoby poruszania się wpływają na predkość, z jaką biegną komandosi (najczęściej UPRIGHT, najwolniej PRONE), jednak także decydują o szansach przeżycia. Człowiek wyprostowany jest idealnym celem dla Wietnamczyków, zaś trafiać żołnierze w maskującym woodlandzie leżącego na ziemi jest już trochę trudniej. Tak więc najlepiej poruszać się w trybie CROUCH, do Wietnamczyków się doczołgiwać, a tylko krótkie odcinki przebiegać wyprostowanym. Bardzo przydatne do podchodzenia Wietnamczyków są też skoki, gdyż dość trudno trafić szybko poruszającego się żołnierza. Gdy zauważysz jakiś cel, otoczony jest on



Michael Jordan w wojsku, nocna akcja – dlatego nic nie widać, PC





... piszę do ciebie list z pola boju  
bo właśnie urwało mi głowę...

Zupełnie nie wiem, czy festiwal  
pieśni: Bojowej, Sadystrycznej  
i Anatomicznej w Kolobrzegu  
jeszcze istnieje?

Życie żołnierza nie jest usłane różami  
choć podobnie cierniste i czerwone.  
Życie żołnierza nie polega na śpiewaniu pieśni  
o wodzu, a na modłach o przeżycie.

... żołnierz dalekowzrostnie nie skłamię,  
choć nie wszystko jej powiem...

# SEAL TEAM

kolorowym tymbem, zaś pod nim jest odległość do celu. Romb może być biały – oznacza to, że cel jest poza zasięgiem aktywnej broni, żółty oznacza, że jest szansa na trafienie, zaś czerwony sygnalizuje, że cel jest pewny do trafienia (strzelisz – zabijesz). Podczas walki istotną rolę odgrywają twoje rozkazy, i tak:

– In Field of Fire – żołnierze otwierają ogień w danym kierunku (nie ważne czy są tam Wietnamczycy czy nie)

– Fire at Target – wszyscy twoi żołnierze patrzą w tym samym kierunku, co ty. Najlepiej wydać ten rozkaz, a gdy wszyscy żołnierze obrócą się, można wydać następny – Fire at Will – wtedy wszyscy komandosi otwórzą ogień do jednego celu (taki Wietnamczyk będzie miał niktne szanse na przeżycie)

– Fire at Will – twoi żołnierze będą otwierać ogień do wszystkich jednostek Viet Congu, jakie tylko zauważą. Pamiętaj, by zmełnić ten rozkaz na Cease Fire, gdy chcesz niepostrzeżenie przejść obok wojsk wroga

– Cease Fire – natychmiast przerwać ogień. Rozkaz przydatny przy pokradaniu się do celu, lub gdy między Viet Congiem i amerykańskimi żołnierzami lub cywilami. Pamiętaj, że jesteś żołnierzem, a nie mordercą – amerykańskie dowództwo nakazało minimalizować straty wśród ludności cywilnej.

Istotną rolę podczas walki odgrywają granaty, które rzucaś, gdy cel jest w odległości 20–30 metrów. Granaty z uwagi na ich moc staraj się rzucać w zgromadzenia żołnierzy wroga. Do dyspozycji masz też granaty dymne i z gazem.

Na odpłatę otrzymasz różnorodne misje. DEMOLITION – zniszczyć określone instalacje naziemne wroga. Przy takiej misji nie zapomnij wziąć ładunków wybuchowych. PATROL – masz przejść z punktu A do B. AMBUSH – nawiązać walkę i zniszczyć określone siły wroga.

OBSERVE – obserwować określony punkt przez podany czas.

RESCUE – uratować kogoś (najczęściej zestrzelonych pilotów).

SNATCH – porwać więźnia

## MAPA

Na mapie zaznaczasz punkty nawigacyjne, do których kierunek będzie pokazywał mały znacznik na kompasie. Oznaczasz też punkty, gdzie atakować będzie wparcie. Musisz też zaznaczyć punkty, z których będą cię zabierały helikoptery bądź łódki. Jeśli podzielisz swoją drużynę na dwie lub więcej części, będziesz mógł wydawać im polecenia. Z boku mapy podany jest stan twojej ekipy.

## UZBROJENIE

Do twojej dyspozycji jest cały arsenał SEAL. Jednak dostępny sprzęt związany jest z nośnikiem, podczas którego prowadzisz rozgrywkę. I tak masz do wyboru różne rodzaje granatów (zwykłe, cymnem i inne), kilkanaście rodzajów broni palnej, od zwykłej M-16 po przez zdobyczne Kalasze i strzelby śrutowe do ciężkich karabinów takich jak M60 czy Stoner. Jeśli chcesz być lekko uzbrojony, weź zwykły pistolet. Gdy misja związana jest ze zniszczeniem jakichś instalacji, musisz wybrać bomby i ładunki wybuchowe. W późniejszych latach możesz wziąć wyrzutnię rakiet o straszliwej sile rażenia. Dostępny jest też ekwipunek: radio, pakiety pierwszej pomocy, zestaw do brania jenieców. Środków do zabijania jest naprawdę dużo i podczas ich wybierania musisz pamiętać o dwóch rzeczach: do pełniejszego zestawu uzbrojenia musi odpowiadać rodzajowi misji, po drugie ważny jest ciężar zabranego uzbrojenia (HEAVY, NORMAL, LIGHT), gdyż wpływa on na zdolności manewrowe komandosi.

## TROCHĘ RAD I TAKTYKI

Pamiętaj, że w walce Viet Cong jest to waleś słabszy niż doborowe jednostki regularnej armii Północnego Wietnamu. Gdy twój przeciwnik będzie ubrany w jasnobrązowy mundur, musisz o wiele bardziej uważać, niż gdy walczysz z węglańikiem w spiczastym kapeluszu.

Gdy podłożysz ładunki wybuchowe staraj się opuścić strefę wybuchu jak najszybciej, gdyż taki wybuch może roznieść cię na obszarze kilkunastu metrów.

Nie rzucaj granatu jeśli przed tobą są twoi żołnierze – efekt takiego rzutu można łatwo przewidzieć.

Do Wietnamczyków staraj się podczołgać lub zbliżać skokami, by zwiększyć szansę trafienia. Możesz także skorzystać z granatów dymnych.

Określając miejsce, do którego będzie podążać wsparcie pamiętaj, by było ono dość daleko od twoich pozycji (chłopcy z helikopterów mogą załatwić zarówno Wietnamców jak i swoich).

Pamiętaj o zmianie punktów nawigacyjnych, by zapobiec sobie więzieniu w kółko.

Postaraj się wykorzystać możliwość czucia oddechu – dosyć często ułatwia to życie.

Nie mamuj amunicji strzelając po krzakach, gdyż może ci jej zabraknąć w decydującym momencie, a przy okazji zdradzić przeciwnikowi swoją pozycję.

Rozważnie zmieniaj swój zależny od sytuacji. Pamiętaj o wsparciu, gdyż w krytycznym momencie może ono uratować ci życie.

Zawsze masz możliwość zmiany miejsca, z którego zabiórą cię helikoptery, a także zawsze możesz przerwać akcję.

Warto przed akcją sprawdzić co zabrali twoi ludzie – bo często biorą różne śmiechy i dziwne brzoje.

Uważaj, gdyż w tropikalnych warunkach broń można się zacząć, a granaty często okazywały się niewypały.

Niech się jeszcze, gdy cię zabiórą helikoptery, gdyż możesz zostać trafiony siedząc w Huey, lub po prostu zejść z powodu odniesionych ran.

Pozostaje tylko zaprosić na roczną wyprawę krajoznawczą

na terenach Południowego i Północnego Wietnamu, a także na krótkie wycieczki do Kambody.

KaTeck

Dystrybutor IPS Computer Group

## NIKTÓRE KLAWISZE

- R – zmiana miejsca rozpoczęcia akcji
- Esc – przerwanie misji
- F1 – widok z oczu komandosi
- F2 – widok zza pleców
- F3 – widok na drugą jednostkę
- F4 – widok na trzecią jednostkę
- F5 – F6 – kolejna jednostka
- 1 – podnij
- 2 – ponuraj się potrzebnie
- 3 – pozycja wyprzedzająca
- 4 – zmiana pozycji
- TAB – zmiana aktywnego celu
- Q – skok
- W – otwórz ogień do wytyczonego co się rusza
- R – sposób prowadzenia ognia (pojedynczy/ciągły)
- T – otwórz ogień do celu
- I – aktywny szybki linia
- P – podzielenie zespołu
- [J] – wybór aktywnego ekwipunku
- S – przesłuchać terror i obłą
- D – aktywny szybki diament
- F – otwórz ogień krzyżący
- G – rzut granatem
- H – skup
- J – porzucenie drużyny
- L – aktywny szybki kamień
- Enter – strzał, podłożenie bomby
- C – natychmiast wstrzymać ogień
- V – aktywny szybki wiatrak
- N – wybór aktywnej broni
- M lub Spacja – mapa

## ELECTRONIC ARTS'93

PC VGA, SB

80% 85% 95%

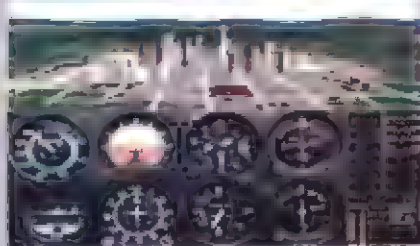
Główna Dźwięk Mocność Cena w tys. zł

| SEAL Campaign          |             |               |  |
|------------------------|-------------|---------------|--|
| Torpedowca             | SEAL Team 2 | 2 March 1997  |  |
| David "Martinez" Stern |             |               |  |
| Status                 | Active      | Tours: 0      |  |
| Missions               | 1           | Victories: 0  |  |
| Total Score            | 0           | Best Score: 0 |  |





Bardzo prawdziwy symulator, PC



Co tu dużo gadać, są lepsze i sprawniejsze symulatory na PC. Dostają się do nich drążek i pedały, a nawet konsolę przełączników. Przykładem takiego symulatora jest FS-100 Desktop Cockpit 2.0 firmy MDM Systems. Są to jednak symulatory drogie (wydałbyś na grę ponad 700\$?) i służą do ćwiczenia lotów na przyrządy, a więc mogą zainteresować jedynie przedzielnego marzyciela.

Są też, jak wcześniej wspomniałem, niezłe gry wojskowe. W tych jednak główna moc obliczeniowa komputera idzie na kierowanie tłumem wrogów, a nie na dokładne odwzorowanie warunków lotu (choć np. HARRIER JUMP JET mógłby należeć do wyjątków).

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5 jest czymś pomiędzy grą a poważnym programem. Charakteryzuje go w miarę niska cena i dobry stopień realizmu, a ostatnia wersja jest dużym krokiem naprzód. Po raz pierwszy w serii FS widzimy inne samoloty oraz cysterny na lotnisku. Same samoloty są tak dopracowane, że nie ma żadnej, się to żadnej wątpliwości, że to, co widzimy przed sobą to np. Cessna a nie tumba z deską przybitą w poprzek. Tarcza śmigła naszego samolotu zmienia wygląd w miarę przyrastania obrotów śmigła, podwozie chowa się, stery ruszają. Miejsami widać nawet góry – oczywiście również cieniowane.

Do wyboru mamy aż cztery różne statki latające, których zachowanie na prawdę jest różne. A co najważniejsze, program wykorzystuje grafikę SVGA w podwyższonej rozdzielczości, co daje lepszą widoczność oddalonych obiektów i znacznie ostrzejszą, bardzo realistyczną tablicę przyrządów. Rozbudowane menu umożliwia ogromny wybór opcji sytuacji, kontroli i konfiguracji okien z widokami, eliminując konieczność wkuwania klawiszologii. Program daje też możliwość zapisania się na lekcję z „prawdziwym” instruktorem, który nauczy wszystkiego – od kołowania

aż po akrobacje. Innym ciekawostką jest możliwość wykorzystywania przez program czasu systemowego – dziesiąta rano to dziesiąta rano, itd. Osobiście jednak szybko z niej zrezygnowałem, z obawy przed UFO (większość mojego grania odbywa się koło północy). Zaletą jest też możliwość połączenia się z kolegą przez modem, a ponoć nawet współpracy z nową wersją programu kontroli lotów TRACON.

# FLIGHT SIMULATOR 5

## DLA POCZĄTKUJĄCYCH

– polataj trochę z instruktorem – on nauczy cię poprawnego startu, lotu i lądowania

– daruj sobie radio – wyłącz kontrolę ruchu

– na początku polataj Cessną – jest łatwa w pilotażu i wybacz szarpanie

– lataj w dzień

– pamiętaj o ograniczeniach, jakie ma twoja maszyna

Podstawowe właściwości samolotu, które musi znać jego pilot przed startem (dostępne są w menu File/Change aircraft/Performance specs):

– Masa startowa, czyli ile może maksymalnie ważyć załadowany samolot

– Prędkość maksymalna, czyli jak szybko można się rozpędzić w locie turkowym, zanim samolot się rozleci lub zacznie dziwnie reagować

– Pułap maksymalny, czyli jak wysoko możemy latać naszą maszyną (kar tego nie wiedział i gruchnął)

– Prędkość i pułap przekładowy - jak szybko i na jakiej wysokości leci się najtaniej i najbardziej oszczędza silnik

– Prędkość przeciagnięcia (minimalna) oznacza prędkość, poniżej którego samolot, przestaje lecieć, czyli traci siłę nośną na płatach

– Dla szybowca ważna też jest prędkość minimalnego opadania (w m/s) i prędkość maksymalnej doskonałości (doskonałość określa się w liczbie metrów, które szybowiec przeleci za tracąc 1 m wysokości – w dłuższych czasach sięga 50-60). Te dane pozwalają pilotowi maksymalnie wykorzystać możliwość szybowca.

## WADY

Niestety, FS5 ma kilka poważnych niedociągłości.

– na Sound Blasterze nie brzmi digitalizowany dźwięk silnika

– po locie Learjetem zostaje jako śmieć dźwięk turbiny w głośnikach

– zderzenie z innym samolotem, wleciecie w górę nie powoduje uszkodzeń mimo włączonej funkcji „crash when hit objects”

- program często się zawiesza
- kwestia prądów wznoszących jest mocno niedopracowana
- czasami znaki nawigacyjne unoszą się w powietrzu (UFO?)
- nie ma holowania szybowca
- nie wiadomo, o co chodzi w większości dołączonych do gry scenariuszy – wyglądają na niedokończone
- grałka jest wolna nawet na procesorze 486 – kolejny program zrobiony na wyrost

## SAMOLOTY

**Cessna Skylane RG R182:** Samolot turystyczny, czteroosobowy. Układ górnopłata z zastrzałami, napęd śmigłowy, tłokowy. To znana Cessna, ale troszeczkę większa i bardziej skompli-

wiony urządzeń nawigacyjnych, nadaje się wyłącznie do przyletnościowych lotów w pobliżu lotniska.

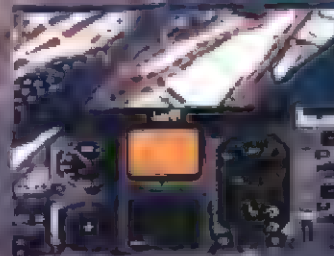
„Witaj Pafsiu kapitan na pokładzie samolotu Boeing 737. Połączymy na pułapie dziesięciu tysięcy metrów z prędkością dziewięćset kilometrów na godzinę. Temperatura na zewnątrz wynosi minus dwadzieścia stopni Celsjusza. Lot potrwa około dwóch godzin i piętnastu minut. Za chwilę zostanie podany posiłek...”

Virus

P.S. Dodatkowe scenariusze to np. CALIFORNIA (17 MB) i SAN FRANCISCO (15 MB). Może kiedyś będzie Europa Środkowa. Dostępny jest też FS TOOLKIT i REAL WEATHER PILOT jako narzędzia do konstruowania scenariuszy oraz automatycznego pobierania aktualnych warunków pogodowych

## NIEKTÓRE KŁAWISZE

Hamulca – kropka  
Moc silnika – F1 minimalna, F4 maksymalna, F2 trochę w dół, F3 trochę w górę.  
Podwozie – G  
Kłapy – mysz lub F5-F8



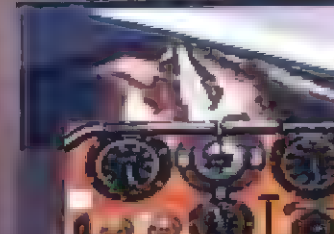
Wysoka rozdzielczość robi swoje



... choć statyczne screeny...



... tego nie oddają, PC



## MICROSOFT'93

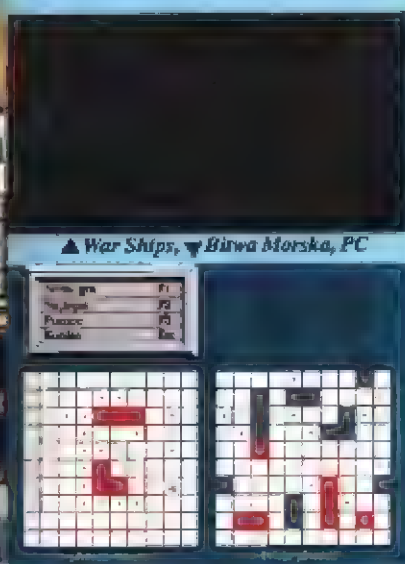
PC VGA, SVGA, SB

PC 2

100% 70% 90%

Gratki Graja Mistrz





▲ War Ships, ▼ Birwa Morska, PC

nomasztovcami. Okręty mogą być „zawinięte”, ale nie mogą się stykać ani bokami, ani nawet rogami.

Polewej stronie ekranu mamy planszę wroga, a po prawej swoją. Zaczynamy od ustawienia okrętów, które stawiamy poczynając od czteromasztowca, następnie trójmasztowce itd. Każdy okręt ustawiamy poprzez wskazywanie kolejnych krętek, na których ma stać. Podczas gry strzelamy na zmianę, raz my, raz komputer, niezależnie od trafień. Strzela się przez wskazanie odpowiedniej kratki na planszy wroga. Po zatopieniu całego okrętu naokoło niego pojawiają się kropki, tak jak byśmy już tam strzelali, bo, jak tłumaczy autor, nie mogą się tam znajdować żadne okręty.

Grę obsługuje się myszą. Menu można obsługiwać klawiaturą, przy każdej opcji jest napisane, jak ją można wywołać. W czasie gry poza strzelaniem możemy skorzy-

Oczywiście podczas ustawiania okrętów nie wiesz, w którym miejscu planszy są rozlokowane miny. Ich położenie wybiera losowo komputer.

**ROZPOZNANIE LOTNICZE** – Gdy je włączysz, na małej mapce – między mapą z twoimi okrętami i mapą z okrętami wroga – pojawiają się i znikają kropki oznaczające miny i okręty. Aby w coś trafić, musisz oddać strzał w pole, które aktualnie wskazuje jedna z kropek, inaczej masz minimalne szanse na powodzenie. Umiejętne wykorzystanie tego podglądu wymaga dużego refleksu i wyczucia myszki czy klawiatury. Przy włączonym rozpoznaniu komputer trafia prawie za każdym razem.

W menu gry poza **START BATTLE** i **QUIT** mamy do dyspozycji:

- **DETAILS** – ogólne informacje o grze;
- **SHIP INFO** – informacje o okrętach;



Armada, PC



w okręty i nie masz z kim, to polecam **BITWĘ MORSKĄ** Radka Kacprzaka. Jeżeli

# GRAMY W STATKI

Gra w okręty jest jedną z najstarszych metod umiiania sobie czasu podczas lekcji. Nie ma nauczyciela, który nie zrozumiałby, co się święci, gdyby usłyszał podczas lekcji ciche: „F5, G7”. Nie jest rzeczą dziwną, że tak popularna gra doczekała się wielu wersji komputerowych. Poniżej przedstawiam gry tego typu warte uwagi: jedną na Commodore i Atari oraz trzy na PC.

## BATTLE SHIPS

Wersja na Commodore została napisana dawno temu w Anglii, zaś wersję na małe Atari napisano w Polsce. **BATTLE SHIPS** to najbardziej klasyczne podejście do gry w okręty. Statki rozstawiane są poziomo, pionowo lub diagonalnie. Każda ze stron planuje dwudziestostrzałową salwę, której oddanie można oglądać z pomostu bojowego statku. Plansza jest ogromna, więc rozgrywka nie kończy się szybko. W miarę zatapiania statków, liczba strzałów możliwych do oddania w jednej kolejce maleje.

Jak na swoje czasy, **BATTLE SHIPS** są dobrą grą. Użytkownicy małych komputerów nie mają praktycznie alternatywy.

## BITWA MORSKA

Jest to program napisany przez Radka Kacprzaka, któremu należy się duże brawo. Pisząc tę grę, nie żałował czasu, dzięki czemu już na jej początku możemy zobaczyć ładny rysunek małego galeonu „Mayflower”, zbudowanego ok. 1590 r., który wstąpił się w 1620 r. 67-dniowym rejsem z Plymouth do Ameryki Północnej. Przewiózł on 130 osadników, którzy rozpoczęli kolonizację tego kontynentu.

W grze dysponujemy jednym czteromasztowcem, dwoma trójmasztowcami, trzema dwumasztowcami i czterema jed-

stać z następujących opcji: **NOWA GRA**, **NAJLEPSI**, **POMOC**, **KONIEC**. Najlepsi to lista najlepszych wyników, a pomoc to są bardzo szczegółowe informacje o zasadach gry i jej sterowaniu.

Gra jest prosta, szybka i wygodna w obsłudze; na pewno zainteresuje miłośników jej pierwotnej (szkolnej) wersji. Ciekawka jest oryginał na postawa programisty, który nie tylko zezwala, ale nawet zachęca do kopiowania swojego programu, bez żadnych opłat.

## ARMADA

Programiści **VILLA CRESPO** postanowili wykorzystać możliwości, jakie daje komputer i wprowadzili nowe elementy do gry w okręty, są to: samoloty, miny i rozpoznanie lotnicze, co drastycznie zmienia obraz gry i mocniej uzależnia jej wynik od innych czynników niż szczęście. W grze występują następujące rodzaje okrętów:

- **LOTNISKOWIEC** (pięćmasztowy) – parę lut po jego zniszczeniu samolotom nie wystarcza paliwa i zostają zniszczone;
- **NISZCZYCIEL** (czteromasztowy);
- **KRAŻOWNIK** (trójmasztowy);
- **ŁÓDŹ PODWODNA** (trójmasztowa);
- **JAMMERS** – nie ma odpowiednika w języku polskim: jest to okręt do walki elektronicznej, gdy zostanie uszkodzony, rośnie skuteczność wrogich samolotów;

Masz do dyspozycji po jednym okręcie każdego typu. Okręty można ustawiać obok siebie. Strzela się na zmianę niezależnie od trafień.

**SAMOLOTY** – Startują z lotniskowców i latają w tę i z powrotem, strzelając do wrogich okrętów; nie masz wpływu na to, w które miejsce będą strzelały.

**MINY** – Po trafieniu w minę wybuchają, obejmując swym zasięgiem teren w promieniu dwóch pól. Czasami pod twoją mapą ukazuje się informacja o lokalizacji miny.

- **OPPONENTS** – przeciwnicy;
- **HERO LIST** – lista najlepszych rezultatów;

– **OPTIONS** – tu wybieramy, czy chcemy obsługiwać grę myszą, czy klawiaturą; włączamy lub wyłączamy samoloty i rozpoznanie; ustalamy ilość min od 0 do 2; wybieramy, czy chcemy grać w dzień, czy w noc i czy gramy z kolegą (koleżanką), czy z komputerem.

Poza nowymi pomysłami gra cechuje się ładną grafiką i dobrze dobranymi dźwiękami, co sprawia, że wydaje ci się, że grasz w jakąś dobrą grę strategiczną, a nie w zwykłe okręty.

## WAR SHIPS

W porównaniu z dwiema wyżej opisanymi, ta gra to dno, tępą **BORLAND** usprawiedliwia jedynie rok produkcji – 1988.

W tej grze nie ma żadnego menu, nie można nawet zobaczyć listy najlepszych wyników. Przynajmniej zasady gry są zgodne z pierwotnymi, poza tym, że po całym strzale strzela się jeszcze raz. Statki są proste i nie mogą się stykać nawet rogami, a ich skład jest taki jak w **BITWIE MORSKIEJ**.

Nic więcej o tej grze nie można napisać poza tym, że po prostu jest.

## REASUMUJĄC

Jeżeli najwyraźniej w świecie chcesz zagrać

znudziła ci się gra w okręty i masz ochotę zagrać w coś innego, ale podobnego, więc **ARMADĘ**, a zdążyłeś się, czego to ludzie nie zrobią ze zwykłych, pocztowych okrętów. Natomiast jeśli chciałbyś zniechęcić kogoś do tej gry, włącz mu **WAR SHIPS** – skutek gwarantowany.

Plexiglass







# PRIVA

Wszyscy nazywają tę grę WING COMMANDER 3; chyba rzeczywiście tak jest, chociaż autorzy nigdzie oprócz pudełka nie użyli tej nazwy. Śmieszne jest to, że w ogóle w czołówce, intro, opcjach, nikt nie przyznaje się do tej gry.

Jezeli rzeczywiście nazwiemy ją trzecim COMMANDEREM, to trzeba od razu przyznać, że jest najlepsza z całej trójki. Nie jesteś pilotem wojskowym, tylko zwykłym śmieciem działającym na własne konto. Grę naprawdę trudno zaliczyć do konkretnego gatunku, najłatwiej byłoby ją nazwać grą strategiczno-symulacyjno-handlowo-zręcznościowo-przygodową – tej nazwy żaden spece od nazywania gier nie przełknął. Strategiczna, gdyż musisz opracowywać plany lotów dostosowując się do zadań i wiadomości o danych systemach. Symulacyjna, przecież jest to symulator różnych statków kosmicznych (handlowych, myśliwców i kilku innych). Handlowa, gdyż bardzo duże znaczenie ma handlowa-

na różnymi towarami, z tego zyskujemy część twoich dochodów. Dużo zależy od zręczności gracza, a więc zręcznościowa. Wątek przygodowy też odgrywa znaczną rolę w grze, a rozszerzanie go jest ściśle związane z możliwością jej ukończenia. No i proszę, wychodzi na to, że nazwa jest w sam raz.

Rozpoczynasz grę jako biedny mieszkaniec jednego z systemów ziemskiego Imperium. Jedynymi rzeczami, które posiadasz, jest nowiutki statek kosmiczny, twoje umiejętności pilota i 2000 kredytów (obowiązująca waluta). Zadanie stawiane przed tobą jest proste: dorobić się.

Grafika jest naprawdę super. Wszystko jest dopracowane, zaś statki kosmiczne są najlepiej zrobione w porównaniu ze wszystkimi symulatorami kosmicznymi. Planety, gwiazdy, galaktyki, stacje kosmiczne... wszystko czego dusza zapagnie, a przy okazji wygląda świetnie, jak również stacje, planety i inne miejsca, do których się cumuje. Do tego wszystkiego dochodzi muzyka, która uzupełnia grę. Trochę przykro, że cała galaktyka wygląda raczej smutno. Muzyka jest jak zza

grobu, a wszyscy mieszkańcy są mocno strutrowani. Wciąż trwa walka z Imperium Kikathi i bynajmniej wojska ziemskie nie wygrywają. Barman podaje informacje o zniszczonych ziemskich krążownikach i kolonizatorach kosmicznych, wiadomości o znikających statkach też nikogo nie rozwesela. No cóż, przychodzi ci robić biznes w nader smutnej galaktyce.

## JAK LATAĆ I WALCZYĆ

Do twojej dyspozycji są cztery statki kosmiczne:

— pierwszy otrzymujesz na początku gry, jednak w porównaniu do trzech pozostałych jest to niezbyt kawał grata. Kiepskie silniki, tarcze i uzbrojenie czynią z niego słaby pojazd. Tworząc poważny problem jest to, że musisz się z nim męczyć przez dłuższy czas, zanim zarobisz na coś lepszego (gdy podrasujesz swój pojazd, nie będzie taki zły).

— Galaxia – jest to niezła kobyła. Wieleżczył pełna różnego uzbrojenia i moc-

— Centurion – świetny myśliwiec o doskonałych wręcz parametrach. Bardzo szybki, z bardzo dużym uzbrojeniem. Dzięki dopalaczowi możesz uniknąć walki, po prostu uciekając. Minusem jest mała ładownia, kto jednak handluje myśliwcem?

Bardzo ważnym elementem jest radar, w który wyposażony jest twój statek. Najprostsze radary nie rozróżniają charakteru celu, niektóre nie potrafią lokować celu dla głowicy rakiety (to już złom, którego nie wolno kupować). Inne radary nowych generacji podają wyprzedzenie z jakim należy strzelić, rozróżniają „wrogość” i rodzaj celów. W miarę możliwości pieniężnych staraj się kupować nowe, lepsze rodzaje radarów, gdyż mogą one ułatwić ci walkę.

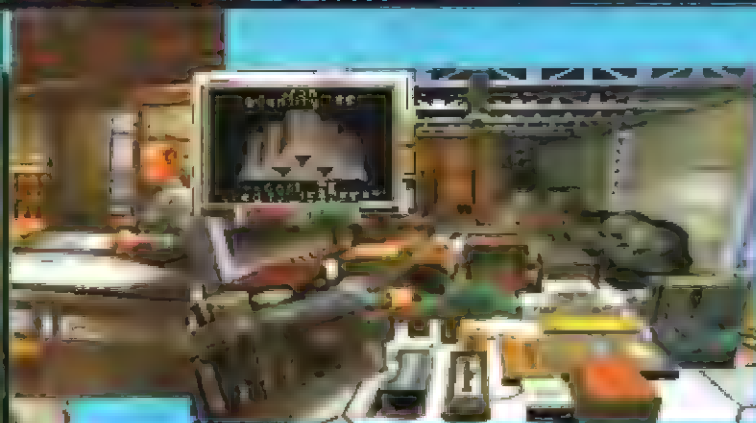
Piraci atakują cię zawsze (chyba, że też jesteś piratem), jednak ich statki są słabe i podatne na uszkodzenia. Dopiero, gdy walczysz z kilkunastoma statkami pirackimi mogą one stanowić poważny problem. Także atakująca cię Militia nie stanowi większego problemu. O wiele groźniejsi są łowcy, gdyż dysponują statkami bardzo dobrze uzbrojonymi, jednak musisz dobrze namieszać w galaktyce, by za twoją głowę wyznaczono nagrodę godną porządnego łowcy. Gdy przewożysz jakąś kontrabandę, bądź jesteś po prostu piratem, strzeż się statków ziemskiej floty powietrznej; gdyż pilotów zainartowani w bojach w superszybkich myśliwcach potiają cię za rozniesienie strzepy zanim mrugniejesz.

Podczas bitwy możesz stosować różne taktyki, jednak wojskowe systemy walki są najlepsze. Gdy dysponujesz nieuszkodzonymi tarczami przednimi zwinij nieco i leć prosto na cel strzelając, na ogół przebijesz się przez jego tarczę przednią i wygrasz taki pojedynek. Innym sposobem jest ustawienie przepustnicy na maksymalny ciąg i po-



Są także miejsca w kosmosie... PC





goń za wrogiem pojazdem. Możesz także oddalać się od celów przy pomocy dopalacza, następnie wrócić, załatwić je drugą i znów uciekać, by się zregenerować. Ta metoda najlepiej skutkuje przy

rych krótkich będzie wskazywał biały krzyż na ekranie. Aby zmienić system, musisz dysponować napędem skokowym (Jump Drive), a następnie wlecieć w kulę skokową (taka niebieska kulka w kosmosie) i uruchomić napęd. Każda kulka odpowiada korytarzowi do innego systemu (wszystko jest opisane na mapie).

### JAK ZARABIAĆ?

Zdobywanie gotówki odbywa się różnymi sposobami. Możesz zbijać fortunę na handlu. Pamiętaj, że musisz sprzedawać towary na innego rodzaju planetach niż je kupiłeś; gdy np. zaopatrzysz się w towar w kopalni, to sprzedaż go na planetach rolniczych, a nie w innej kopalni. Aby uzyskać lepsze wyniki przystąp do cechu kupców (za drobną opłatą—1000), gdzie będziesz dostawał towary do przewiezienia za sporą pieniądze. Jeśli nie odpowiada ci cech kupiecki, za pięć tysięcy możesz przystąpić do cechu najemników, gdzie misje są trudniejsze, ale i lepiej płatne. Innym sposobem jest wykonywanie misji zleconych przez wielkie korporacje i bogatych ludzi.

W każdej bazie jest komputer, na którym wyświetlane są różne misje. Gdy podejmiesz się wykonania takiej misji i ukończysz ją, otrzymasz upragnione pieniądze. Jeszcze innym sposobem jest zwykłe piractwo, tzn. musisz znaleźć sobie w kosmosie jakiś statek kłopotliwy,

następnie rozwalić go (bądź nieźle przstraszyć przez radio) i zabrać walący się po kosmosie towar. Duże pieniądze, ale i duże ryzyko, gdyż cała policja będzie otwierała ogień na twój widok. Pamiętaj, że w systemie Pantonnilla jest tajna baza piratów. Możesz też wykonywać misję na zlecenie spotkanych w barze ludzi. Takie zlecenia misje są na ogół bardzo dobrze płatne.

Jak widać, dopływ pieniędzy może być bardzo duży, jednak wydatki też rosną. Po każdej misji musisz reperować uszkodzone części i uzupełniać zapasy amunicji.

### JAK SKOŃCZYĆ GRĘ?

Przez pewien czas myślałem, że gra się do bólu zdobywając w kółko pieniądze. Jednak tak nie jest, gdyż można wplątać się w niezłą kabałę, która prowadzi do końca gry. W stolicy Imperium (baza New Detroit, New Detroit system) możesz spotkać człowieka, który za drobną opłatą każe ci przewieźć pewne towary—nie odrzucaj tej oferty. Przy okazji otrzymasz dziwny amulet, część pojazdu, prawdziwą rzeźbę lub coś w tym stylu. Jednak gdy wrócisz po mamonę, gość będzie już wachał kwiatki, zaś w barze spotkasz kogoś innego, kto za informację o owym przedmiocie będzie chciał, byś wykonał kilka misji.

Od tej pory będziesz nieustannie kręcił się po różnych systemach, by dowiadywać się nowych rzeczy o tajemniczym przedmiocie. Będziesz pracował dla różnych dziwnych ludzi, nie zawsze w zbadanej części kosmosu; nie zawsze legalnie, jednak tylko tą drogą dojdiesz do rozwiązania zagadki.

Dam ci jedną radę—zanim weźmiesz się za rozszyfrowanie tej zagadki, dysponuj Centurionem z najlepszym wyposażeniem i 100000 kredytów w kieszeni.

KaTeck

Dystrybutor IPS Computer Group

### NIEKTÓRE KŁAWISZE

- F1-F4 – widoki
- F5, F6 – wieżyczki
- F7 – kamera podążająca za rakieta
- F8, F9 – widoczki zewnętrzne
- 1-4 – broń (działka)
- +/- – regulacja ciągu
- Backspace – ciąg na zero
- W – wybranie aktywnych rakiet, torped
- E – informacje o celu (jego uszkodzenia i stan łarczy)
- Z – zmiana ujęcia kamery
- R – status uszkodzeń Twojego pojazdu
- P – pauza
- [ ] – zmiana wyświetlanych wiadomości na lewym i prawym ekranie
- A – automatyczny przelot do aktualnego punktu nawigacyjnego
- S – włączanie/wyłączanie tarczy
- TAB – dopalacz
- D – nawigacja
- G – działka
- L – załokowanie celu
- C – łączność radiowa (nie najlepsza)
- I – podawanie wyprzedzenia do celowania (tylko w drogich radarach)
- V – kamera na cel
- N – mapa
- M – stan ładowni i pieniędzy
- T – zmiana celu
- X – odrzucenie ładunku
- J – skok do innego systemu
- C – uruchomienie notatnika
- Alt-O – opcje systemowe (dźwięk, sterowanie, itp.)
- Alt-D – wysadzenie pojazdu w powietrze (razem z sobą)
- Alt-X – do DOS-u

## ORIGIN'93

PC VGA, SB

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%

90% 100% 100%



Są takie miejsca na Ziemi... PC



W poprzednim numerze pozostawiliśmy Johna Pollacka w San Ambrosio, gdy przygotowywał się do roztrząsania apatycznego towarzystwa na plaży.

Przed przystąpieniem do realizacji złośliwego planu wstąpiłem do hacjendy i nasłuchiłem serwetki wodą z beczki Mokrá

serwetkę rzuciłem na rozpalone pęty blondynki. Dziewczyna podskoczyła dobiegła pół metra do góry, wyjął ją potępieniec. Pies przestraszył się w rzasków, a ja w zamieszaniu chwyciłem monetę i uciekłem się.

Na rynku siedział jakiś pajac, rzekomo pokutnik. W jego walizce z wyludzonymi pieniędzmi dostrzegłem starą, zapieczoną monetę. Zapewne niemałej wartości. Z filmowym uśmiechem podszedłem do rzucić swoją monetę. Ta druga jakoś tak przy okazji wskoczyła do mojej kieszeni.

W porcie spotkałem zrozpaczonego turystę z łódką. Facet zgubił żonę w tłu. Są także zła strona tego przypadku, żona miała przy sobie wszystko pieniądze i dokumenty. Musiałem mu jakoś pomóc, więc zaferowałem mu parę drinków. Kiedy nie można było już bar dziej pomóc, zaopiekowałem się łódką. Z jednego okulara wyjąłem szkło powiększające.

Ala kino! Znalazłem porzucony ważny bilet na dwuszyjny dzień. Pani kasjerka mimo to, nie zechciała mnie wpuścić do środka. Odszukałem więc przypomocy soczewki jakąś miętę glistę. Następnie zaprosiłem ją na seans. Robaczek zrobił taką furorę, że znalazłem się sam na sam z antykwariatem, który jako jedyny nadal ogądał film. Zamieniliśmy parę słów, razem poszliśmy do jego sklepu. Pokazałem mu moją numizmatyczną zdobycz. Usłyszałem przedziwną historię, która dała mi do myślenia. Antykwariusz wskazał się na ławę ławcem, na pozegnaniu napisał mi treść archa cznego zeznania. Przed opuszczeniem San Ambrosio oddałem turystce jego łódkę. Pojem jakiś cichy wielbiciel poglaskał mnie kufem po głowie.

### WIEZIENIE

Obudziłem się w ciemnym, wilgotnym pokoju. Ręką wyczułem przełącznik i włą-

czyłem światło. Przez dziurkę od klucza zobaczyłem pólnującego mnie dryblas. Doszedłem do wniosku, że najlepiej będzie zastosować zmodyfikowany wanant X23bs. Nastawłem ślimanki na wzmożoną produkcję i obficie, wielokrotnie opłatem cały przełącznik. Następnie zaznaczyłem piwocinami wąski pasek od przełącznika do klamki.

Co było dalej, dowiecie się za miesiąc...

User Jama

## METROPOLIS'93

PC VGA, SB

92% 92% 92%

92% 92% 92%

92% 92% 92%

92% 92% 92%

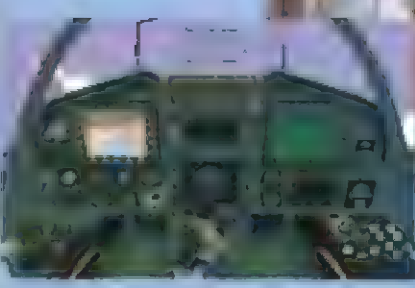
92% 92% 92%

SECRET SERVICE





W tej części gry nie nowego nie wymyślono od lat, PC



## AWIONIKA POKŁADOWA F-15E

### TEWS

Tactical Electronic Warfare System (Taktyczny system elektronicznego ostrzegania) jest pasywnym urządzeniem wykrywającym wrogie wiązki radarowe. Złożony jest z czterech współśrodkowych kręgów określających odległość celów (przeprowadzone są co 1/4 aktualnego zasięgu). Jeżeli jakaś wroga stacja radarowa namierzyła cię, pojawia się na TEWS-ie jako kwadrat z liczbą (kwadrat oznacza, że jest to cel naziemny, zaś liczba oznacza rodzaj radaru). Wystrzelona raketa pokazana jest jako mały kwadracik, zaś radar odpowiedzialny za jej wystrzelenie błyska. Samoloty zaznaczone są jako romby z liczbami. Pamiętaj, że TEWS działa tylko na fale radarowe, więc nie ukazuje rakiet na podczerwień

### MPD/MPCD

Multi-Purpose Display (Wielofunkcyjny wyświetlacz) – na pokładzie jest ich siedem, w tym kilka kolorowych. Zarządzanie takimi wyświetlaczami jest bardzo proste – Alt + numer wyświetlacza aktywnego, zaś Shift + numer wyświetlacza zmienia rodzaj podawanych informacji. Pamiętaj, że musisz uczynić aktywnym wyświetlacz, na którym chcesz pracować (ma on u dołu kilka ponowych kresaczków).

### KONTROLKI

Kontrolki w części pilota:

AI – Airborne Intercept (przechwytywanie powietrzne): zapala się ona, gdy namierzył cię wrogi samolot oraz świeci, gdy wystrzelona jest rakietą powietrze-powietrze.

S – SAM, zapala się, gdy namierzył cię wrogi radar oraz świeci, gdy wystrzelona jest wroga rakietą ziemia-powietrze.

A – Automatic Pilot: świeci, gdy jest włączony automatyczny pilot.

B – Brake: ta kontrolka sygnalizuje, że włączone są hamulca (aerodynamiczne i w kołach).

G – Landing Gear: informuje, że wysunięte jest podwozie.

J – Jammer: ostrzega, że aktywny jest „mikser” fal radiowych.

I – Identification: świeci, gdy zidentyfikowany cel lotniczy jest amerykański, bądź wojsk sprzymierzonych.

L – Running Lights: kontrolka przypomina, że zapalone są światła pozycyjne.

EMIS – świeci, gdy radar jest aktywny. MC – Master Caution: twój F15E jest uszkodzony.

### UPFRONT CONTROLLER

Wyświetlacz ten jest pomiędzy dwoma przednimi MPD, pod HUD. Pierwszą wartością jaką podaje jest długość i szerokość geograficzna określająca położenie twojego samolotu. Następną informacją jest długość i szerokość geograficzna aktywnego punktu nawigacyjnego, ponieważ zaś podana jest odległość do tego punktu. Ostatnią informacją jest tzw. Bingo Fuel – minimalna ilość paliwa potrzebna na przelot do wszystkich punktów i powrót do bazy.

### ENGINE MANAGEMENT DISPLAY

Znajduje on się z prawej strony trzeciego MPD (na dole u pilota) i informuje cię o stanie silników. Informacje podawane są oddzielnie dla każdego silnika. Wyświetlane wartości oznaczają: stopień otwarcia przepustnicy, temperaturę paliwa, zużycie paliwa, ciśnienie oleju. Po prawej stronie tego wyświetlacza pokazana jest ilość paliwa w tysiącach galonów.

### HUD

Informacje wyświetlane na HUD zależą od aktywnych trybów pracy, jednak kilka z nich podawanych jest zawsze. Po lewej stronie w małym prostokącie podawana jest prędkość (w węzłach). Poniżej podawana jest prędkość (Mach), a pod nią aktualne przeciążenie. Po prawej stronie w takim samym prostokącie podawana jest wysokość, gdy lecisz nad górami poniżej tej wysokości podana jest wysokość względna (przed nią jest literka R). Na górze jest kompas, na którym małym znacznikiem pokazany jest kierunek do aktywnego punktu nawigacyjnego, a małą kreską kierunek do aktywnego celu. Na HUD jest też WATERLINE MARK (wyglądający jak litera W) który wskazuje kierunek lotu i punkt, w który będzie strzelał działko. Podawany jest też kierunek ciągu (kółeczko). Gdy się wzbijasz lub opadasz, poziome linie wskazują, pod jakim kątem to robisz.

### INFORMACJE NA MPD/MPCD

Wyświetlają one różne dane:

– informacje związane z walką opisaną dalej

– kompas z pokazanym kursem i podczas lądowania z ILS.

– HUD Repeater: mały HUD, dzięki któremu WSO może orientować się, co się dzieje.

– Mapa z zaznaczoną trasą lotu.

– Master Caution: podaje uszkodzenia.

– TEWS (opisany wyżej).

– System LATRIN (opisany niżej).

– Stan uzbrojenia, pokazuje, jakie jeszcze rakiety i bomby masz na pokładzie. Pokazuje on uzbrojenie zależne od aktywnego trybu.

– Słuczny horyzont.

### WIADOMOŚCI

CAUTION TF FAILED – uszkodzony system LATRIN.

WARNING, ENGINE PIRE LEFT/RIGHT – pożar w danym silniku.

CAUTION – jakieś uszkodzenie powstało na pokładzie

BINGO FUEL – paliwo osiągnęło minimalną wartość

WARNING, LOW FUEL – krytyczny poziom paliwa.



SPIKE – wiązka radarowa przesłanęła się po F-15E

SPIKE MUD – namierzył cię radar naziemny.

MUD LAUNCH – wystrzelona rakietą ziemia-powietrze

LAUNCH, LAUNCH – wystrzelona rakietą z wrogiego samolotu.

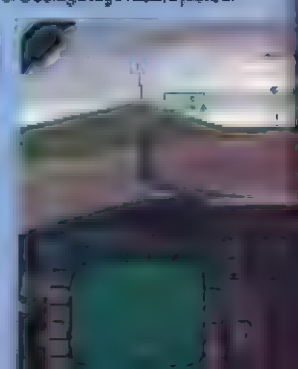
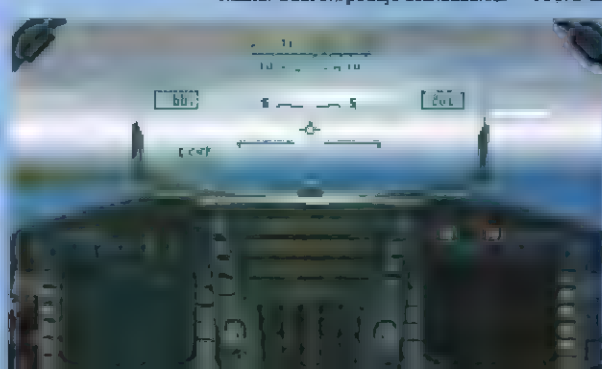
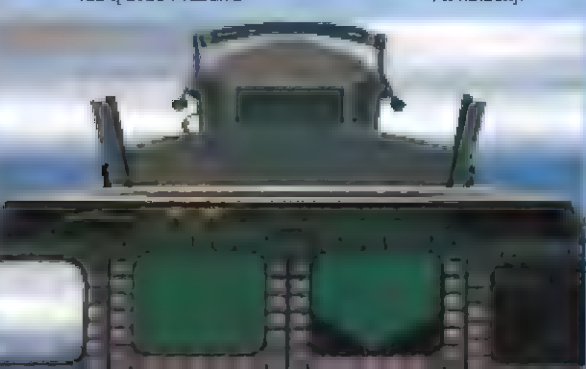
PRIMARY/SECONDARY ACHIEVED – zniszczyłeś główny/dodatkowy cel.

CLEARED FOR TAKE OFF/CLEARED, GOOD HUNTING – młeki komunikaty przed startem

FENCE IN/FENCE OUT – wszedłeś/wyszedłeś z przestrzeni powietrznej kontrolowanej przez wrogie stacje radiolokacyjne.

## WALKA POWIETRZNA

Autentyczny tryb walki powietrznej odaje w pełni pracę pokładowego radaru AN/APG-70. Obsługa tego radaru jest bar-





czo skomplikowana i radzę ci najpierw opanować radar w trybie standardowym. Aby przejść w stan walki powietrznej musisz wszystkie urządzenia przestawić w tryb Air-to-Air (klawiszem M zmieniasz tryby pracy pokładowej awioniki).

Radar AN/APG-70 działa w pięciu trybach wykrywania i namierzania celów powietrznych.

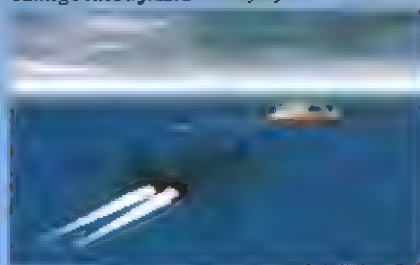
LRS (Long Range-While-Scan) – skanowanie przestrzeni na dalekim zasięgu. Radar przeszukuje przestrzeń w 120-stopniowym paśmie przed samolotem, pomiędzy podanymi wysokościami na odległości 80 mm (mł morskich).

SRS (Short Range-While-Scan) – skanowanie przestrzeni na krótkim zasięgu.

szukuje przestrzeni na wysokości od 2000 do 38000 stóp. Radar wykrywa cele powietrzne tylko podczas aktywnej pracy (kontrolka EMIS musi być zapalona). Cele na radarze ukażą się w postaci kwadratów. Radar podzielony jest siatką kwadratów, twój samolot jest na dole pośrodku, zaś kwadraty po lewej i prawej stronie są co 30 stopni, a w górę kwadraty określają odległość (są przeprowadzone co 1/4 zasięgu radaru). Jeżeli radar pracuje w trybie 80 mm to



Takiego nieba jeszcze nie było, PC



# STRIKE EAGLE 3



Radar przeszukuje przestrzeń w podanym 60-stopniowym paśmie przed samolotem pomiędzy podanymi wysokościami na odległości 40 mm.

TWS (Track-While-Scan) – skanowanie określonego kawałka przestrzeni powietrznej.

STT (Single-Target-Track) – śledzenie jednego celu.

AUTO (Auto Target Acquisition) – dwa sposoby automatycznego określania celu.

Radar w trybie LRS wyszukuje cele w odległości 80 mm od ciebie i działa on w 120-stopniowym paśmie przed samolotem. Klawiszami PgUp i PgDown określasz kąt anteny radaru, a więc między jakimi wysokościami będzie pracował radar. Wysokości, pomiędzy którymi pracuje radar określają dwie pierwsze liczby u góry radaru, tzn. jeżeli wyświetlane są tam liczby 2 i 38 to znaczy, że radar prze-

kwadraty przeprowadzone są co 20 mm. Dzięki siatce kwadratów możesz mniej więcej określić, gdzie i w jakiej odległości od ciebie znajdują się cele. Tak samo pracuje radar w trybie SRS z tym, że może szukać celów najwyżej do 40 mm i znajdować je w 60-stopniowym paśmie – dzięki temu możesz dokładniej określić cel.

Aby zalokować cel musisz przejść w tryb TWS (najłatwiej wziąć cel myszką pomiędzy dwiema kreskami i lewym przyciskiem myszy przajść w ten tryb). Tryb ten jest przejściowym trybem pomiędzy wytryciem celu (LRS, SRS), a zalokowaniem celu (DTWS, STT). Gdy przejdziesz w tryb TWS możesz zalokować cel znów, biorąc go pomiędzy kreskami (prawy przyciskiem lokujesz go). Gdy zalokujesz cel (radar będzie pracował w DTWS dla rakiet AIM-120A i STT dla rakiet AIM-7 oraz AIM-9) otrzymujesz różne informacje o nim:

– na górze radaru pierwsza liczba określa prędkość celu.

– druga wartość oznacza kąt celu w stosunku do ciebie (T – oznacza, że cel jest tyłem do ciebie, H – cel leci w twym kierunku, zaś L i R oznaczają określone odchylenia w lewo bądź w prawo).

– trzecia liczba – kanurek, w jakim leci cel

– czwarta oznacza zasięg radaru.

– na dole – tryb pracy radaru.

– w prawym dolnym rogu określona jest wysokość celu – pierwsza liczba oznacza tysiące, zaś druga setki stóp (jeżeli podane są liczby 3-5 to oznacza, że zalokowany cel leci na wysokości 3500 stóp).

## DWA TRYBY AUTO

Pierwszy z nich (AUTO) automatycznie lokuje najbliższy cel – używany w ko-

łowej walce powietrznej, gdy nie masz czasu na określenie celu, działa on w 120-stopniowym paśmie lecz tylko na odległości 10 mm.

Podczas pracy drugiego trybu (BST) wyświetlane jest na HUD koło – jeżeli złapiesz jakiś cel w koło, możesz go natychmiast zalokować. Tryb ten działa tylko w zasięgu 10 mm.

Gdy zalokujesz cel, na HUD ukaże się wiele elementów dotyczących walki powietrznej:

– pośrodku HUD będzie duże koło, w którym będziesz musiał utrzymać cel. Koło to zmienia średnicę w zależności od szersz trahema.

– cel będzie widnieć w kwadracie, ułatwiający ci jego lokalizację.

– jeżeli cel będzie poza HUD-em będzie go łączyła z HUD-em linia ułatwiająca namierzenie.

– z prawej strony ukaże się pionowa linia określająca odległość od celu. Mały znacznik na tej linii określa odległość od celu. Liczba przy znaczniku celu określa prędkość zbliżania (jeżeli jest ujemna, to się oddalacie). Na tej pionowej linii zaznaczony jest zasięg minimalny i maksymalny aktywnej broni. Gdy znacznik zniży się pod kreską oznaczającą zasięg maksymalny, możesz odpalać rakietę. Zasięgi i znacznik się leżą na radarze.

– pod linią oznaczającą odległość od celu podawane jest kilka informacji. Pierwszą jest wysokość celu, poniżej jest odległość do celu (R – Range), później podany jest kąt celu w stosunku do ciebie (tak samo jak na radarze) i na koniec przy wystartowanych rakietach AIM-120A i AIM-

7 podany jest TIME TO INTERCEPT – czas do osiągnięcia celu przez pocisk.

Gdy cel wędruje w zasięg aktywnej broni, zacząć migać światełko i pod ciałem ukaże się gwiazdka.

Gdy walczysz przy pomocy działka, na HUD pojawia się małe kółko – musisz złapać cel w to kółko, a następnie otworzyć ogień.

Rakiety AIM-120 (naprowadzana radarowo) i AIM-9M (naprowadzana na podczerwień) są rakietami typu FIRE & FORGET, więc po wystrzeleniu nie musisz się o nie martwić. Natomiast AIM-7 wymaga oświetlenia celu przez radar pokładowy, więc musisz mieć aktywny dany cel aż do osiągnięcia go przez raketę.

Warto przed odpaleniem sprawdzić, czy strzela się na pewno do wroga – musisz uruchomić specjalne urządzenie identyfikujące cel. Jeżeli będzie to samolot wrogi, na radarze na chwilę pojawi się krzyżyk, zaś jeśli będzie swój, to włączy się sygnał i zapali kontrolka I.

Jeśli cel zbliży się poniżej minimalnego zasięgu rakiety, pojawi się BREAK X – duży symbol pośrodku HUD.

Bardzo pomocny podczas lotu jest system AWACS, z którym można się zdalnie łączyć. Nadaje on różne komunikaty:

CLEAR – nie wykryto żadnych celów lotniczych w podanej odległości.

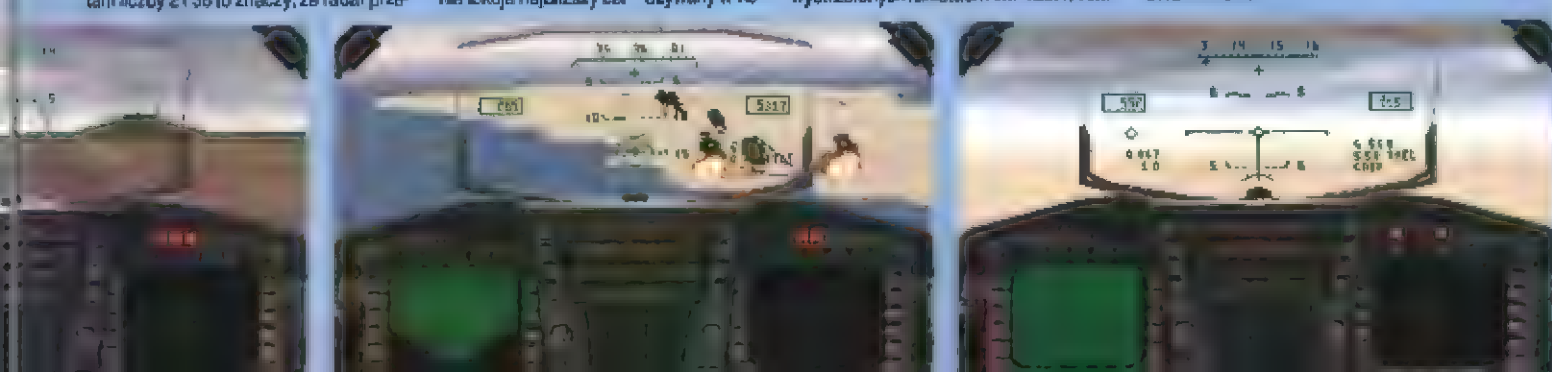
BOGEYS – niezidentyfikowany samolot na podanej wysokości i kierunku.

SNAP – wrogi samolot na podanej odległości i kierunku.

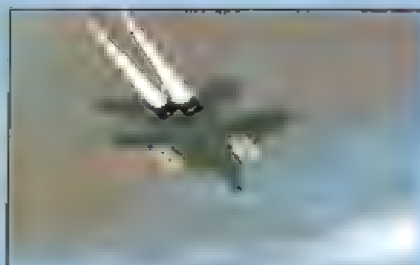
CHICKS – samolot amerykański bądź wojsk sprzymierzonych.

HOMEPLATE – twój lankowiec.

Gdy AWACS nie może się z tobą połączyć podany jest komunikat STATUS UNCHANGED.







## NALOTY NA CELE NAZIEMNE

Aby przejść do namierzania celów aktywnych, należy zmienić tryb pracy przyrządu pokładowy (klawisz M).

Pierwszą czynnością prowadzącą do zniszczenia celu jest namierzenie instalacji naziemnych przeciwnika. Jest kilka sposobów namierzania celu:

1. Radar tworzy REAL BEAM MAP (mapę celów) na której cele zaznaczone są jako białe punkty. Możesz je lokować klawiszem Backspace bądź prawym przyciskiem myszy. Zasięg, w jakim pracuje radar związany jest z dokładnością pokazywanych celów. Możliwe do uzyskania zasięgi radaru związane są z wysokością na jakiej lecisz. Na RBM zaznaczone są też cele: główny i dodatkowy (w pobliżu ich jest trójkąt). Lokowanie celów na RBM jest bardzo łatwe, ale i bardzo niedokładne.

2. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem gdzieś na RBM, komputer pokładowy zacznie obliczanie i tworzenie wysoce dokładnej radarowo-komputerowej mapy terenu - HIGH RESOLUTION MAP, na której z bardzo dużą dokładnością możesz zaznaczać cele. Podczas przesuwania kursora, na górze radaru podany jest czas jaki będzie potrzebny do stworzenia HRM. Jeśli kursor zmieni się w „X” znaczy to, że jest nad terenem podlegającym ograniczeniom przy tworzeniu HRM. Mapa ta może być tworzona w różnych skalach (aż do 0,67 mm), od skali uzależniony jest czas tworzenia mapy i oczywiście jej dokładność. Tworzenie HRM podlega w trybie autentykcyjnym wielu ograniczeniom: HRM nie możesz robić powyżej pewnych odległości zależnych od skali mapy i wysokości twojego lotu, oraz HRM nie możesz robić w linii prostej od dziobu samolotu - musisz mieć cel trochę z lewej bądź z prawej strony. Podczas tworzenia HRM otrzymujesz różne komunikaty: DW RANG LIMIT - teren którego chcesz zrobić mapę jest za daleko, bądź za blisko dla tej skali, BLIND ZONE - teren jest przed samolotem (w zaciemnionej strefie), GIMBAL LIMIT - teren jest w strefie manewrowej dla ANP-70. Gdy komputer stworzy mapę, możesz zaznaczać na niej cele prawym przyciskiem myszy. Skalę mapy zmieniasz klawiszami Z i X.

3. Kolejną metodą jest optyczne zaznaczanie celów. Gdy kursor przesuniesz na HUD, to zmienia on się w mały romb.

Kursorem możesz zaznaczać cele i lokować je prawym przyciskiem myszy. Metoda ta jest dosyć dokładna, jednak może być stosowana na małych odległościach.

4. Zaznaczanie przy pomocy HUD. Na środku HUD jest symbol (w kształcie litery W), którym możesz wskazać cel a następnie nacisnąć Backspace by ten cel załokować. Jest to metoda bardzo trudna, ale niekiedy przydatna.

5. Ostatnią metodą jest korzystanie z systemu LATRIN. Standardowo system ten jest wyświetlany na dolnym ekranie w części pilota. System ten działa na odległości 10 mm i wpaśnie 180 stopni przed samolotem. Kamera działająca w podczerwieni pokazuje ci obraz przed samolotem. Możesz na nim prawym przyciskiem myszy lokować cele. Gdy chcesz być pewny załokowanego celu, możesz przybliżyć wyświetlany obraz.

Gdy już namierzysz cel pozostaje ci tylko zrownąć go z ziemią i przyklepać. Musisz przedtem poznać wszystkie metody bombardowania (sposoby bombardowania zmieniasz klawiszem Shift-B):

1. CDIP (Continuously Displayed Impact Point) - ciągle wyświetlania punktu uderzenia) jest pierwszą metodą bombardowania dostępną dla wszystkich wielo spadających i kierowanych laserem bomb. Metoda ta nie wymaga załokowanego celu i polega na tym, że na HUD wyświetlane jest koło symbolizujące punkt uderzenia bomby w ziemię. Od tego kółka (Impact Point) do środka HUD przeprowadzona jest linia ułatwiająca celowanie. Z prawej strony HUD podawane są informacje istotne przy ataku: odległość od celu naziemnego i Time to Ground Target (TTGT) - czas do osiągnięcia celu lub, jeżeli komputer może obliczyć, podawany jest czas do zwolnienia bomby - TREL (Time to Release). Metoda ta jest bardzo dobra przy ataku na zgrupowania celów, lecz można z powodzeniem stosować ją do wszystkich bombowych ataków naziemnych.

2. AUTO (Auto Bombing Mode) - metoda ta jest bardzo podobna do poprzedniej, lecz jest ona trochę łatwiejsza, choć wymaga załokowania celu. Od załokowanego celu poprowadzona jest pionowa linia ułatwiająca celowanie. Nie musisz obserwować punktu uderzenia, gdyż po owej pionowej linii będzie przesuwana się pozioma kreska - gdy ta kreska osiągnie środek HUD, musisz zwolnić bombę. Podczas nalotu podawana jest odległość, TTGT lub TREL (objaśnienie powyżej). Metoda ta jest łatwiejsza, gdyż możesz przeprowadzić nalot nie obserwując celu (cały czas możesz być w locie poziomym); wystarczy, że pośrodku HUD będzie pionowa linia i w odpowiednim czasie zrzuć bombę.

3. LASER jest to metoda dokładnego bombardowania dla bomb naprowadzanych laserowo (GBU-10 i GBU-12), którą można stosować w obu poprzednich sposobach bombardowania. Gdy laser w głowicy bojowej załokuje się na celu u góry HUD zacznie błyskać gwiazdka, zaś na systemie LATRIN pojawi się napis LAS. Wtedy możesz zwolnić taką bombę bez względu na inne parametry. Bomba będzie lotem ślizgowym zbliżać się do celu. Pamiętaj, że cały czas musisz jej

oświecać drogę laserem pokładowym, bardzo ważne jest przy tym ograniczenie prędkości do poniżej 400 węzłów, gdyż inaczej po prostu wyprzedzisz bombę i nie trafisz.

4. GUIDED DELIVERY MODE jest dostępna dla wszystkich pocisków rakietowych z własnym systemem naprowadzania (AGM-65, GBU-15, AGM-84E, AGM-84A, AGM-88C). Do tego typu ataku niezbędne jest określenie celu, na którym głowica bojowa pocisku mogłaby się załokować. Gdy głowica załokuje się, cel otoczony zostanie kołem i pojawi się napis GUIDED oznaczający, że możesz już wystrzelić pocisk. Na systemie LATRIN załokowanie się głowicy oznacza napis IN RANG. Jest to najłatwiejsza metoda ataku na cele naziemne. Po wystrzeleniu pocisków typu GBU-15 i AGM-84E możesz zmieniać im cel wykorzystując do tego systemu LATRIN, a dokładniej kamery systemu FLIR. Po prostu musisz na dolnym ekranie (w części pilota) załokować inny cel prawym przyciskiem myszy.

BREAK X pojawia się, gdy przekroczysz dolny limit zasięgu danej broni. Wystrzelony po tym komunikacie pocisk będzie stracony.

## MODEM

Gra oferuje trzy opcje związane z grą przez modem:

- dwuosobowe wykonywanie misji z kolegą. Możecie się podzielić - on będzie szukał celów lotniczych, zaś ty będziesz niszczył cele naziemne. Punktów dostajecie tyle samo.

- pojedynek powietrzny. Opcja ta jest w sumie najmniej ciekawa.

- możecie się podzielić: on będzie pilotem, zaś ty WSO. Taki układ znacznie ułatwia grę, gdyż jeden człowiek nie musi zajmować się wszystkim.

Opcje menu oferowane przez program są naprawdę fajne, szczególnie pierwsza z nich, więc warto łączyć się i grać razem (przez modem jest dość drogo, a połączenia dwóch komputerów kablem kosztuje niewiele).

## TROCHĘ RAD I TAKTYKI

Staraj się latać nisko. Najlepiej gdzieś koło 1000 stóp, gdyż niżej ograniczasz znacznie zasięg radaru, a wyżej łatwo dajesz się namierzyć.

Często łączy się AWACS-em, gdyż może ci zaoszczędzić trudnego namierzania celu. AWACS podaje najbliższy cel jak na paletni - jego odległość i kierunek.

Góry możesz użyć jako obronę przed goniącymi cię rakietami.

Na odpawie patrz uważnie na film przedstawiający cel, gdyż później łatwiej będzie ci go namierzyć.

Dobierz odpowiednie uzbrojenie do danych celów.

Jeśli cel jest w małej odległości staraj się używać systemu LATRIN, aby upewnić się, że rakietę załokowana jest na ważnym celu. Trudno jest określić cel gdy jest on w mieście lub w innym dużym zgrupowaniu celów. Przy ataku na wyrzutnie SAM ważne jest abyś namierzył radar, a nie raketę na wyrzutni (to jest istotne gdy atakujesz raketą, bo jeśli zrzuć bombę to i tak zrobi się tam małe piekielko, w którym rozleci się wszystko w promieniu 50 m).

Jeśli nie działa jakiś MPD/MPCD to upewnij się, że uczył się go aktywnym.



Proszę wycieczki oto F-15



O wiele łatwiej namierzać cele z pozycji WSO, gdyż masz do dyspozycji więcej wyświetlaczy i systemów. Łatwiej jest z tej pozycji korygować błędy w namierzeniu.

Jeśli go namierzają bądź zniszczysz, cel możesz być pewny, że spotkasz wrogie samoloty w powietrzu.

Gdy przelatujesz blisko jakiegos lotniska, warto je uziemić rozwalając słabą wieżę kontrolną.

Przy lądowaniu staraj się podchodzić na połowę osy, wystawiając dopiero w ostatniej fazie włącz hamulce, gdyż inaczej możesz zaryć przed pasem. Jeśli masz zamiar siadać w połowie pasa, lepiej tego nie rób, gdyż się na nim nie zmieścisz. Lepiej zrobić trzy podejścia niż się rozbić.

NaTeck

Dystrybutor: IPS Computer Group

## NIKTÓRE KLAWISZE

F1-F10 - Widoczki

ZIX - oddalenie przybliżania

\* - zmiana pola widoku

/ - spójnienie na dalsze przyrządy (tylko pilot)

ds - spójnienie na lewą stronę przyrządy (tylko WSO)

+ - zwiększenie osy (Shift - max)

- - zmniejszenie osy (Shift - 0)

P - automatyczny pilot

G - podwoicie (pomiary są poniżej 300 węzłów)

B - hamulce

Shift-E - klapa silnika (używaj ją, gdy samolot leci nisko, pozwól mu i spróbuj zwinąć przed kalaputowaniem)

Shift-T - przyspieszenie czasu

T - normalny upływ czasu

Shift-L - swata pozycje

Shift-P - połączenie z AWACS-em

Esc - uaktywnienie MENU

Shift-S - zmiana aktywnego punktu nawigacyjnego

J - atak C - cel F - flary

M - zmiana trybu pracy urządzeń pokładowych (NAN - nawigacja, AA - (Air to Air) walka lotnicza, AG - (Air to Ground) bombardowanie celów naziemnych)

T - działo

2 - rakietę przeciwlotniczą krótkiego zasięgu

3 - rakietę przeciwlotniczą średniego zasięgu

4 - 8 - uzbrojenie na belkach poduszki dźwiękowych

Space - odpalenie rakiety zrzut bomby

O - uaktywnienie z HUD-a niektórych elementów

H/Shift-H - kontrast HUD

Shift-F - przełączenie w podczerwień (system FLIR)

R - zmiana stanu radaru aktywny/pasywny

Insert - zmiana trybu radaru - dalekiego i krótkiego zasięgu

Delete - przełączenie radaru w stan skanowania określonego punktu

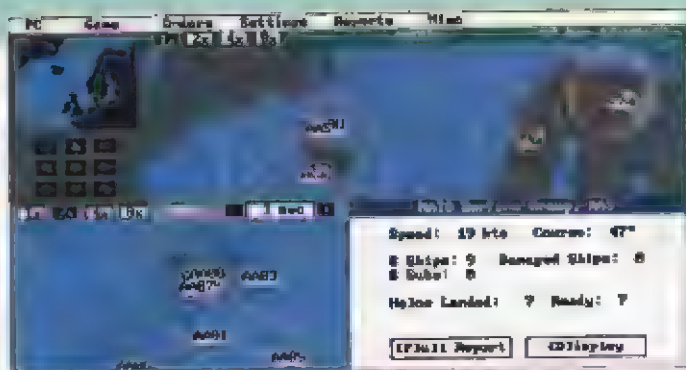
MICROPROSE '93

PC VGA, SB

100% 90% 100%

Gratka Dźwięk i Podręcznik

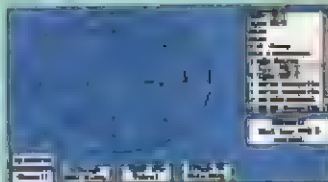




HARPOON to już klasyka. Jest to gra należąca do kanonu gier strategicznych. Prezentuje tematykę współczesnej wojny powietrzno-morskiej. Sposób w jaki zrealizowano grę, z pełną precyzją dotyczącą przebiegu działań i wykorzystania rozmaitych rodzajów sprzętu bojowego,

walkę o „być albo nie być” dla Europy Zachodniej.

W grze umieszczono dokładną bazę danych, dotyczących wszystkich występujących w niej okrętów i samolotów oraz ich uzbrojenia – wyposażenia elektronicznego. Jako źródło danych autorzy pole-



mów: INSTRUKCJA OBSŁUGI, PORADNIK TAKTYCZNY oraz BATTLE SET No.2 – North Atlantic Convoys. Zawartość pierwszych dwóch tomów należy sobie koniecznie przyswoić, natomiast trzeci może być przydatny dla układających własne scenariusze za pomocą EDYTORA SCENARIUSZY. Instrukcja obsługi jest bardzo dokładna, natomiast porady zawarte w PORADNIKU TAKTYCZNYM, choć bardzo cenne, są niestety zbyt ogólne i skrótkowe aby zadławić bardziej doświadczone graczy.

# HARPOON

znalazł nawet uznanie w szkolnictwie wojskowym USA, gdzie grę włączono do programu szkolenia.

Co prawda, pierwszy HARPOON pojawił się w 1980 roku jako gra planszowa (nie lekceważcie planszówek!) ale przeniesiono go na komputer bez żadnych typowych dla planszy elementów: mapy podzielonej na pola, ruchu dzielonego na etapy itp. Siłą gry jest uwzględnienie i dostarczenie graczom olbrzymiej ilości informacji dotyczącej sytuacji taktycznej czy danych o sprzęcie bojowym, przy jednoczesnym nie obciążaniu ich czynnościami wykonywanymi w rzeczywistości przez podwładnych (kontrola zapasu paliwa, wysunięcie czy schowanie sonaru, obrona przeciw-rakietowa itp.)

Grą rozgrywaną jest na poziomie operacyjnym lub operacyjno-strategicznym. W zależności od scenariusza będziesz miał do dyspozycji okręty nawodne, podwodne lub samoloty – zarówno w bazach lądowych jak i na pokładach lotniskowców. Każdy scenariusz zawiera konkretną operację wojсковą, wynikającą z opisanej w rozkazach hipotetycznej sytuacji. Wszystkie scenariusze odnoszą się do III Wojny Światowej, a przedstawione sytuacje zawierają szeroki zakres startów, od potyczki sił patrolowych po

całą encyklopedię „Jane's Fighting Ships” (dostępna np. w Centralnej Bibliotece Wojskowej w Warszawie). Jedynym mankamentem jest obniżony zasięg radzieckich pocisków powietrze-powietrze. O ile można zgodzić się na ich mniejszą skuteczność (zależną głównie od jakości elektroniki), to w dziedzinie silników rakietowych Rosjanie jednak nie zostawali w tyle.

## SCENARIUSZE

Dostępna na rynku wersja HARPOON 1.0, rozprowadzana przez IPS Computer Group, zawiera dwa zestawy scenariuszy. Zestaw GIUK obejmuje scenariusze rozgrywane na Morzu Północnym, natomiast NACV – na północnym Atlantyku. W symulowanym konflikcie, Morze Północne byłoby obszarem o olbrzymim znaczeniu dla rezultatu wojny w Europie. Jeżeli ZSRR udałoby się kontrolować ten akwen przez opanowanie kolejno Norwegii i Islandii, zagroziłoby to konwojom przewożącym, przez północny Atlantyk, oddziały i sprzęt wojskowy z USA do Europy. Bez posiłków z USA same europejskie państwa NATO nie utrzymałyby się długo. Scenariusze zawarte w obu zestawach odnoszą się głównie do tego problemu. Dlatego też większość scenariuszy dotyczy zwalczania okrętów podwodnych, a część – desantu lub obrony przed desantem. Generalnie, scenariusze z zestawu NACV są większe i bardziej skomplikowane niż w GIUK, stosownie zresztą do rozmiarów objętych nimi obszarów.

## INSTRUKCJA

Do gry załączona jest oczywiście instrukcja. Składa się ona z trzech to-

ką sytuację, w której nad obszarem walki zapanują radary twoich samolotów wczesnego ostrzegania, a jednocześnie uda ci się usunąć z nieba wrogie AWACS-y, już zaczynasz wygrywać. Mając przewagę w rozpoznaniu, nie dasz się zaskoczyć, a odpowiednio mozesz sam wykonać zaskakujący atak.

Szczególnie ostrożnie powinieneś atakować okrętami podwodnymi. Stanowią one potężny i skryty środek ataku, a co więcej znakomite narzędzie rozpoznania. Atak rakietowy z okrętu podwodnego nie jest jednak zbyt skuteczny (mala liczba rakiet) chyba, że przeciwko słabemu przeciwnikowi. O wiele skuteczniejszy jest atak torpedowy. Ze względu jednak na mniejszą odległość od celu, jest bardziej ryzykowny. Każde odpalenie pocisku czy torpedy zdradza pozycję łodzi podwodnej! Dlatego właśnie atak torpedowy nie powinien być wstępem do walki, tylko jej zakończeniem.

## HORROR!

Pośród mrowia informacji zawartych w instrukcji, będziesz mógł znaleźć taki oto kwiatek: „W świetle obecnych dyskusji wiele osób może uznać Rosjan za ludzi agresywnych, lecz nie jest to prawdą, ponieważ Związek Sowiecki NIE JEST PAŃSTWEM ZABORCZYM” – cytat ze strony 71. Teraz wiemy już po co istniało NATO! Skoro nie powstało by bronić Zachodu przed ZSRR, to znaczy, że przez 40 lat istnienia kombinowało jak tu tych Sowietów zaatakować!

Pejot

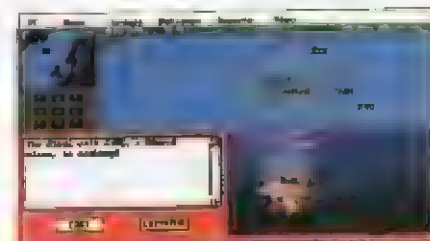
Współpraca: Lemming,  
Marcin Puria, Jakub Dec,  
Krzysztof Łukasiewicz

Dystrybutor: IPS Computer Group

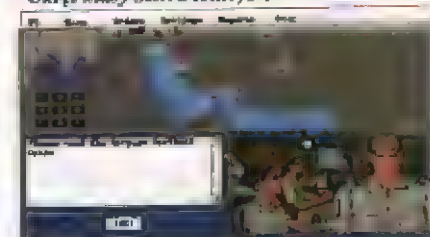
## TAKTYKA WALKI

Można by sądzić, iż rezultat współczesnej bitwy morskiej, zależy już wyłącznie od elektroniki. Nowoczesne radary, komputery instalowane w rakietach i torpedach, tworzą wrażenie, iż wystarczy porównać zasięg radarów, celność pocisków czy wydajność komputerów aby znaleźć zwycięzcę. To oczywiście nieprawda. Każda bitwa najpierw jest walką umysłów, a dopiero potem używa się broni. W HARPOONIE nie jest inaczej. Gdy wybierasz scenariusz, dokładnie przeczytaj opis sytuacji, twoje zadanie oraz raport z wywiadu o tym, czym dysponuje przeciwnik. Po przejściu do ekranu dowodzenia, zorientuj się czym dysponujesz, sprawdź formację i skład grup w jakich skupione są twoje okręty (ew. przeformuj je – patrz Podręcznik Taktyki). Na początku operacji zawsze obmyśl jakiś plan jej przeprowadzenia, może on być nawet bardzo ogólny. Jak mawiają strażacy „od ziego planu, gorszy jest jego brak”.

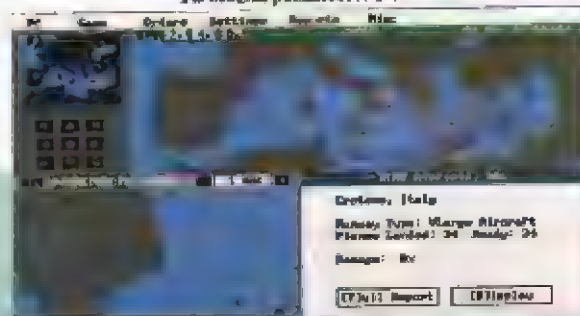
Najważniejszym elementem bitwy morskiej jest rozpoznanie. Niestety, włączenie radaru czyni sonar równą się zde maskowaniu własnej pozycji. Pamiętaj zatem by do rozpoznania używać samolotów lub pojedynczych okrętów, tak by nie demaskować pozycji własnych sił głównych. Jeżeli uda ci się wypracować ta-



Okręt klasy Sierra tonie, PC

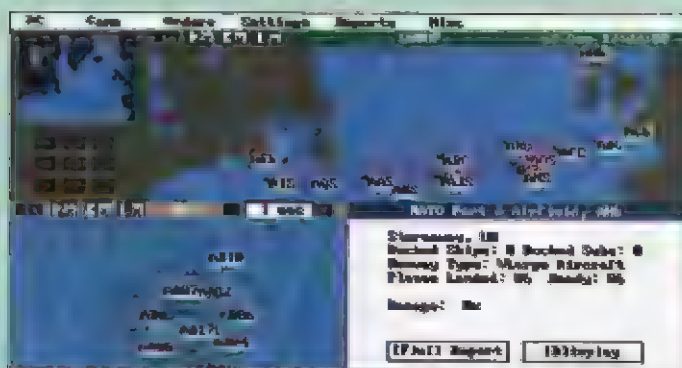


Tu można puszczać!!! PC



**THREE SIXTY '89**  
AMIGA PC CGA, EGA 4 MB 5  
90% 0% 100% 257  
Ciepło Zimno Bardzo Ciepło  
Długość czasu życia baterii





Jak zapewne przekonałeś się na własnej skórze, twój ulubiony HARPOON ma niestety tę wadliwość, iż lubi zawieszać się w co gorętszych momentach walki. Wynika to stąd, iż program dotyka bariery 640 KB pamięci. Do tej pory jedynym wyjściem było częste zapisywanie gry na dysk i odczytywanie. Pro-

dysk i przenieść tam część plików HARPOONA. Dzięki temu gra będzie szybsza i bardziej płynna.

## SCENARIUSZE

MEDC – Zestaw ten obejmuje 16 scenariuszy, rozgrywających się na terenie Morza Śród-

# HARPOON 386

ziemnego. Jedynie sześć odzwierciedla konflikt pomiędzy ZSRR i NATO, pozostałe są symulacją konfliktów lokalnych (np. Arabsko-Izraelski), lub odzwierciedlają ataki „prewencyjne” np. na Libię czy Syng. Dawniej nazywano to „dyplomacją kanonierek”, obecnie rolę kanonierek odgrywają lotniskowce i krążowniki rakietowe. Autorzy starali się oddać specyfikę morskich działań wojennych na dość płytkim i ograniczonym łajem awansu. Iraczej niż w poprzednich zestawach, łodzie podwodne nie będą odgrywać roli pierwszoplanowej. Przypadnie one lotniskowcom oraz flotom z bazą w Jemurze. Ponieważ bardzo trudno jest uniknąć wykrycia przez lotnictwo z baz lotniczych, cały czas działasz w jego zasięgu, szczególnie ważne jest zapewnienie sobie przewagi w powietrzu.

IOPG – Zestaw ten składa się również z 16 scenariuszy, rozgrywających się tym razem na obszarze Oceanu Indyjskiego i Zatoki Perskiej. Aż 6 scenariuszy odnosi się do konfliktów na Bliskim Wschodzie (Iran-Irak, Pustynia Burza itp.), trzy pokazują lokalne moralstwo – Indie w konfliktach z sąsiadami. Do tematu konfliktu USA-ZSRR nawiązuje dalszych pięć, natomiast ostatnie dwa są scenariuszami problemowymi. „Study – Nimitz ASW Operations” to polowanie na okręty podwodne. Możesz przekonać się o przydatności lotniskowca w zwalczaniu sił podwodnych przeciwnika. Jeżeli wybierzesz stronę RED, będzie to studium dotyczącego ataku na słabo broniący lotniskowiec. „Study – Tanker War” zapozna cię z problemami ochrony transportu morskiego na obszarze konfliktu (lub jego zwalczania, jeśli wybierzesz stronę RED). Zestaw IOPG zawiera bardziej zróżnicowane scenariusze niż poprzednie zestawy. Lotnictwo, okręty podwodne i nawodne są równoprawnymi uczestnikami walki, tak że niebezpieczeństwo może grozić z każdej strony!

– HARPOON X – umożliwia użycie pamięci EMS/EXT. Nie zwalnia to pamięci podstawowej, lecz przyspiesza grę.

– HARPOON L – polecenie to powoduje opisanie przebiegu gry w pliku LA-STLOG.TXT. Po ukończeniu scenariusza możesz zobaczyć przebieg wydarzeń, za równo po twojej stronie jak i po stronie przeciwnika. Zapis jest bardzo szczegółowy! Przyda się tylko prawdziwym maniakom.

– HARPOON -gF – powoduje, że program będzie odczytywał pliki graficzne (np. Grukaga.res) z dysku F – oczywiście można podać inny dysk.

– HARPOON -rF – j.w., dla plików z danymi (np. Gruk.ree).

Ostatnie dwie opcje przydadzą ci się tylko wtedy, gdy jesteś posiadaczem nadmiaru pamięci. Możesz wtedy zmienić część pamięci w RAM.

**THREE-SIXTY '93**  
PC EGA, VGA  
(upgrade)

90% 0% 100%  
Sales Over Modified

te elementy, załączając jednocześnie uzupełnienia do podręcznika taktyki. Ze względu na obszerność tematu, załączam jedynie kilka przykładów:

Pociski rakietowe ARM (Przeciwradarowe) Zadaniem tej broni jest niszczenie radarów przeciwnika. Możesz wykorzystać ją przed decydującym uderzeniem rakietowym czy lotniczym, dla „osłabienia” przeciwnika i umożliwienia mu skutecznej obrony. Pociski ARM kierują się w stronę źródła promieniowania radiowego. Dlatego też mogą być skuteczne tylko przeciw AKTYWNYM radarom. Co więcej, z wielu podskoków wyrzeczonych do jednego radaru, skuteczny będzie tylko ten, który go zniszczy, tym samym pozabawiając celu kolejne pociski. Rakety ARM możesz wyrzucić do okrętów wroga nie mających włączonych radarów, lecz musisz spowodować przeciwnika do włączenia ich, włączając własne radary co najmniej na 30 sekund (max. czas reakcji) wcześniej, zanim rakety osiągną

W trakcie walki nie będziesz oczywiście wiedział, jaką torpedę do celów wysłałeś, musisz więc stosować oba typy postępowania. Podana taktyka jest odpowiednią dla okrętów nawodnych. Okręt podwodny nie bardzo może się czymś odzywać, gdyż odpalenie torpedy ostatecznie go zdradzi. Może natomiast uniknąć torpedy, zmieniając głębokość zanurzenia i zrywając kontakt. Ostatnią deską ratunku może być rozpaczliwa ucieczka typu „w tył zwróci i w nogi”. Co ciekawe, może o się to udać, szczególnie przeciw słabszym torpedom, np. L3, L4, SET-40 (Radziecka Alfa wystrzela pod wodą 42 węzły, a niektóre torpedy Mk46 NEARTIP tylko 3 węzły więcej, i to za ledwo przez 6 mil). Niestety oznacza to całkowite odkrycie twojej pozycji i kolejne ataki.

**Walka powietrzna**  
W nowym HARPOONIE całkowitej zmianie uległ algorytm przechwytywania samolotów przeciwnika. Od tej pory twoje myśliwce przechwytywać będą kierować się na wroga z największą możliwą prędkością (z uwzględnieniem zużycia paliwa), tak by przedrzeć go jak najwcześniej. Najlepszymi samolotami przechwytywanymi są oczywiście te, które przenoszą rakety o zasięgu większym niż przeciwnik. Zasięg radaru myśliwca ma mniejsze znaczenie, gdyż jego włączenie uprzedzi wroga o ataku. Jest to jeszcze jeden powód, aby ułokować nad polem walki samolot wcześniej ostrzegania (AEW).

Jeżeli musisz zaatakować wroga mając gorsze od niego samoloty, nie zalamuj się. Warunkiem powodzenia jest wtedy zgromadzenie większej ilości maszyn niż ma przeciwnik, a następnie wysłanie ich w przestrzeń powietrzną przeciwnika, aby wywabiać jego myśliwce w powietrze. Nie wierz jednak z nimi, tylko na ich niemiłą uczyć. Co prawda przeciwnik nie się nie starł (być może trochę), ale przycelowanie samolotu do ponownego startu będzie trwało minimum 30 minut. Wykonaj poszerzone ataki, t.j. z przeciwnikiem zabraknie gotowych do startu maszyn, a następnie wysyłaj bombowce.

Jeżeli przysłał samoloty z masą bombową, zez sam ścieżek bawy powietrzną, musisz bardzo uważać, by nie zbliżył się do nich myśliwca przeciwnika. Nawet jeśli masz samoloty zestrzelone, zagrożone samoloty bombowe mogą odrzucić podwieszane uzbrojenie (po wezbrze ziemi), by zwiększyć swą żywotność, a tym samym szansę uniknięcia zestrzelenia. W tym momencie cała misja bierze w łeb.

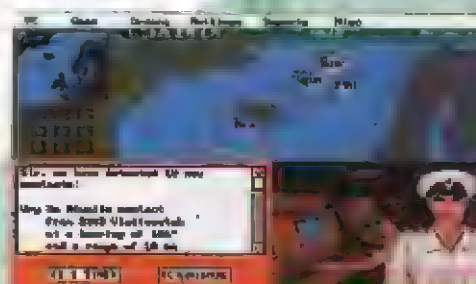
Pejod

Współpraca: Krzysztof Łukasiewicz

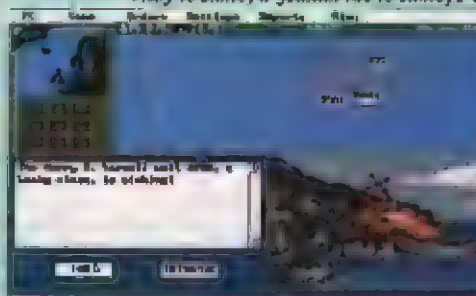
cel. Pociski przeciwradarowe traktuj tylko jako wstęp do zniszczenia przeciwnika. Musisz go odciąć, zanim naprawi swoje radary.

**Torpedy**  
Samolot można strącić rakietą, rakietą zmylić lub strącić antyrakietą. Ale co zrobić z wrogią torpedą? Może wydawać się, że przed torpedą nie ma żadnej obrony, ale tak nie jest. Niektóre z używanych w grze torped mają głowicę samonaprowadzającą, inne kierowane są przewodowo. Pierwsze z nich, po wysłaniu, kierują się do wyliczonej przed startem torpedy celu (z poprawką na jego kurs i prędkość), a następnie rozpoczynają jego poszukiwanie. Jeżeli twój okręt stanie się celem takiej torpedy, to nie dopuść do tego by znalazł się on tam, gdzie torpeda będzie go szukać. W tym celu wystarczy zmienić kurs! Trzeba to zrobić jak najszybciej po wyrzuceniu torpedy, czasami też zwiększyć prędkość, tak aby okręt znalazł się poza strefą poszukiwań torpedy.

Taktyka ta nie skutkuje przeciwko torpedom sterowanym przewodowo. Torpedy takie otrzymują z okrętu strzelającego namiary celu jeszcze przez pewną część drogi, tak że są w stanie zareagować na zmianę kursu celu. Są one niebezpieczne tylko wtedy, gdy okręt odpalający torpedę ma dokładne namiary na cel. Trzeba więc spowodować, by przeciwnik stracił nasz namiar. Najlepiej dać mu coś do roboty, odpalając naszel torpedy. Gdy zmusisz go do ucieczki, jego torpedy nie będą już groźne. Oczywiście, sam musisz go namierzyć, choćby w przybliżeniu. I tak doszliśmy do najważniejszej kwestii: najłatwiej uniknąć torpedy unikając okrętu, który mógłby ją wysłać! Dlatego do zwalczania okrętów podwodnych używa się raczej helikopterów niż okrętów nawodnych.



Niby to samo, a jednak nie to samo, PC



## TAKTYKA

Ze względu na występujące poprzednio niejasności i błędy w sztuce taktyki i zachowania się niektórych broni, autorzy poprawili





Tu gadają chyba po naszymu? PC



się informacje o nim i opis zadania, które ma on do spełnienia.

Wskazanie trójkątka przenosi na terytorium danego wodza, pokazując jego siły. Tu można ustalić priorytety w posiadłości – robi się to wskazując odpowiedni bok piramidy pod mapą. Wybór RECRUIT oznacza gromadzenie armii, TRAIN – ćwiczenie wojska, BUILD – budowanie różnych obiektów w krainie. Na dole ekranu umieszczona jest klepsydra, w której przesypany piasek symbolizuje upływ czasu, w tym istotną dla gry zmianę pór roku.

O osoby znające język angielski mogą skończyć ze sporej porcji objaśnień zawartych w HELP (na ekranie informacji o przywódcy). Dla tych, którzy wybrali inne hobby, treściwe omówienie:

1. Kursor-szpaderek służy do ustalenia miejsca, w którym rozpocznie się budowa lub zasypywanie bagien, wyrąb drzew albo kamieniołom.

3. Tworzenie handlowych rynków zwiększa ogólną fundusze do 10%.

4. Farmy mają w ziemie mniejsze dochody – do 25%.

5. Na początku nie należy stawiać zbyt kosztownych budowli – niewystarczy środków na podstawowe inwestycje oraz naprawy i konserwację istniejących zasobów.

POPULARITY (populacja): Prosta zależność od dobrobytu: im więcej ludzie mają żywności, mieszkań i pieniędzy, tym większa populacja przywódcy. Awansu można się doczekać po uzyskaniu wskaźników określonych na ekranie informacji o przywódcy.

COMBAT (walka): Monstra można spokać wszędzie – należy je wyprzedzać ataku. W celu przygotowania się do obrony lub ataku trzeba:

1. Budować wysokie wieże, z których można dojrzeć wrogie fortece.

2. Atakować należy armiami, które tworzy się następująco: A – kliknąć na ludzi

Warto wysłać zwiadowców, by wykryli miejsca pobytu wrogów i ich budowle.

W kopalniach należy zatrudnić wyłącznie kariiów (DWARVES), którzy są górnikami z urodzenia.

Wysoki wskaźnik charyzmy przywódcy pozwala mu na szybsze zrekutowanie wojska.

Zburzenie wrogiej fortecy uniemożliwia regenerację monstrów.

Atakować wrogie fortece należy dużymi armiami, nie zapominając przy tym o pozostawieniu silnego garnizonu w własnej twierdzy.

Wszystkie monstra są do pokonania, także sam Mindark, jeżeli tylko zgromadzi się do walki z nim 10 do 15 postaci z poziomem siły od siedmiu do dziesięciu.

A teraz, po takim wprowadzeniu, możecie zasiąść przed komputerem i spróbować, czy gra jest tego warta.

BS

# STRONGHOLD

STRONGHOLD, po polsku FORTECA, łączy w sobie kilka klasycznych gatunków gier, takich jak role-playing i Dungeons and Dragons. Ale przede wszystkim jest to strategia w wersji militarno-ekonomicznej. Miłośnicy POPULOUS 2 i EYE OF THE BEHOLDER 3 znajdą w STRONGHOLD sporo znanych elementów.

Cel gry przedstawiony jest już w intro: budować i rozwijać miasta w krainie fantazji, dbać o swoją społeczność tak, by ludzie mieli co jeść i pić, tęgie siły do pracy i pomnażania swych bogactw. Zadanie proste, gdyby nie kilka drobnych przeszkód mogących zniweczyć zbożne zamiary gracza. Na drodze do sukcesu stają bowiem paskudy rodem z piekła i głębokich lochów, dowodzone przez władce ciemności Mindark. Miast trzeba więc będzie bronić przed inwazją potworów, niszczących budowle, a przede wszystkim fortece, które będą próbować budować w twoim królestwie. Im rozleglejsze dobra, im więcej eksawowanych przeciwników, tym większe szanse na awans, do tytułu imperatora włącznie. Jak to osiągnąć? Zaczniemy od początku...

Po obejrzeniu intro (można je przerwać klawiszem ESC) wybierz opcję NEW GAME, a potem rodzaj krainy i BEGIN GAME (start gry). Na ekranie zobaczysz główny teren gry, czyli krainę z rzeźbą terenu, zabudowaniami i postaciami. Z prawej strony, patrząc od góry, znajdując się: mapa krainy, wskaźnik kierunków, którym można przesunąć się po krainie, przycisk pauzy lub wznowienia gry, imiona przywódców z umieszczonymi obok nich trójkątami. Wskaźnik kursora, który przesuwać można przyciskami

2. Budować należy przede wszystkim mieszkania dla ludzi i dbać, by wytwarzali żywność w swoich farmach (będą to robili tylko w czasie pokoju).

3. Kursor-oko służy do rozmów z ludźmi. Po naciśnięciu na drobną figurkę na innym ekranie pojawi się jej portret oraz wiadomości, które chce przekazać.

4. Miarą sukcesu w grze jest szybki rozwój miast, dobre zaopatrzenie ludności w żywność, rytmiczny dopływ podatków i godziwy poziom popularności przywódcy.

CITY (rozwój miast): Budowa i rozwój miast to podstawowa zasada gry. Ludzie będą budowali domy, gdy będą żyli w dobrobycie i będzie ich dostatecznie wielu. Należy więc:

1. Sprawdzać ludzi kursorem-oczkiem i zwracać uwagę na ich komentarze związane z poziomem życia.

2. Systematycznie przeglądać ekran z informacjami o przywódcy, gdzie znajdują się dane o populacji, dochodach, żywności itp.

BUILDINGS (budowanie): Jest 10 typów budowli – od prostych chat dla wojowników po budowle obronne, trzy rodzaje kopalń minerałów oraz budowle luksusowe, takie jak łaźnie czy zakłady jubilerskie. Co można budować, zależy od zakresu władzy – im wyższa, tym większy wybór budowli.

Budując domy należy pamiętać, aby w każdym z nich umieścić jedną osobę, co w przypadku przerwania budowy nie spowoduje utraty jej wartości. Umieszczanie osoby w domu następuje po wskazaniu jej kursorem i wybraniu z dołu ekranu opcji HOME (w każdym bloku można ustawić tylko po jednej osobie). Napraw uszkodzonych domów dokonuje się wskazując taki dom, a potem wybierając opcję REPAIR – koszt naprawy jest niewielki.

MONEY (pieniądz): O la środki do życia trzeba ciągle zabiegać pamiętając, że:

1. Kopalnie są dobrym źródłem złota, ale bywa, że się wyczerpują. Farmy są pewniejszym źródłem dochodów.

2. Budowa piwnic na zapasy to wartościowa inwestycja.

znajdujących się poza domami, a więc tych, którzy nie „mieszkają”. B – przyciągnąć ludzi w pobliże bloku (przytrzymując klawisz myszy), C – „podciągnąć” kursorem armie w kierunku wrogiej fortecy.

WINTER (zima): Dozimy trzeba się przygotować wcześniej. Jak przeżyć:

1. Należy obserwować klepsydrę, która wskazuje zmianę pór roku.

2. Już od wiosny trzeba gromadzić zapasy złota i dochody z farm, byw ziemie zasilać nimi miasta.

3. Zapasy w piwnicach powinny być takie, by ludność nie przejadła ich przez całą zimę.

Uwaga: w innych porach nadwyżki żywności są gromadzone w domach i spichrzach. Ludzie mogą korzystać z zapasów, gdy produkcja żywności spadnie niżej potrzeb.

## WSKAZÓWKI

Niezwykle istotny jest wybór miejsca na budowę fortecy, najlepiej jeśli jest to wzniesienie otoczone rzekami i drzewami, stanowiącymi naturalną osłonę przed atakiem.

Budowę należy koncentrować – rozciągnięta na dużej przestrzeni jest bardziej podatna na atak. Tempo budowy, zwłaszcza na początku, musi być szybkie.



Sympatycznie pograć po polsku...



...choć szkoda, że to nie oficjalna wersja...

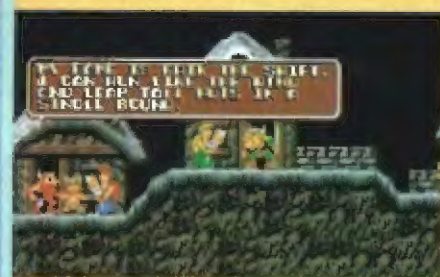


...ale chyba tego dożyjemy, PC

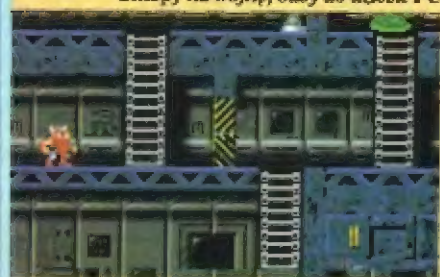


**SSI '93**  
ATARI ST  
PC VGA, SB  
STRATEGIA  
95% 95% 95%  
Grała Grała Grała





Chłopy na wojnę, baby do dzieci! PC



W dalekim północnym kraju zwanym przez barbarzyńców Skandynawią żyje lud mój ukochany – Wikingowie. Tylko w chłodnej Skandynawii odnajdziesz gorące ogniska i piękne kobiety o pełnych piersiach i szerokich biodrach. Tylko tam rodzą się prawdziwi wojownicy o ramionach twardych niczym skały fiordów. Tam dom mój i serce moje. Tam urodziłem się i tam umrę. Jestem już bardzo stary, oczy nie te i nigdy nie zaciśnie dłoni na rękojeści miecza. Piszę więc historię moich łezach wiemych przyjaciół, którzy zwycięsko powrócili z wyprawy do Archipelagu Wysp Dziwnych.

ERIC THE SWIFT – Szybki niczym renifer, zwrotny jak kocię, a głowę ma tak twardą, że może rozbić nią ścianę. Nie jest już młody, więc szybko się męczy, a oddech ma nieswieży. Skacze za to wysoko i może złapać to, czego nie sięgają jego przyjaciele.

OLAF THE STOUT – Nie włada bronią. Ma za to tarczę. Ona osłoni jego kompanów przed nieprzyjaciółmi. Gdy trzeba, używa jej jak spadochronu. Nieszczęsna mu żadna wysokość. Czasami Eric go potrzebuje. Wtedy Olaf podnosi tarczę, aby jego przyjaciel mógł na niego wskoczyć.



Jabłka, pomidory, mięso i monety dodają ci zdrowia. Użycie medalu zabija wszystkie potworki w zasięgu wzroku. Bombą wysadzasz w powietrze urządzenia (np. komputer), ściany i potworki. Klucze pasują tylko do zamków tego samego koloru.

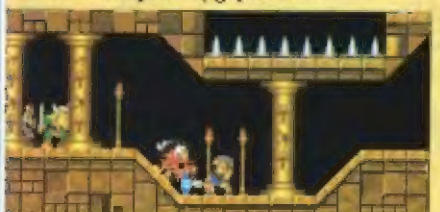
Na każdym poziomie LOST VIKINGS masz kilka planów. Im wyższy poziom, tym bardziej popisujesz się zwinnością palców. Pierwsze zadanie jest proste: wypro-



# THE LOST VIKINGS



Pospiesz się głębie! PC



Do Ramzesa to którą? PC



BAELOG THE FIERCE – Najlepszy szermierz i tucznik w Skandynawii. Staje do walki wręcz z każdym potworem. Jego miecz odciął niejedną głowę a strzała z fuku sięgnęła niejednej piersi.

I tak do pewnej mroźnej nocy żąda przegrody wyrwała ich z łoża. Na niebie pojawił się dziwny statek. Odważni wojownicy poszli spotkać się TWARZĄ W TWARZ Z NIEZNANYM.

wadzić Wikingów ze STATKU KOSMICZNEGO, który porwał ich z rodzinnej wioski. Potem wchodzisz do OGRÓDU. Następny jest STAROŻYTNY EGIPCI, FABRYKA, MUSIC LAND i z powrotem STATEK KOSMICZNY. Ale to na pewno nie koniec. Pewien twardy czytelnik – Michał Faleńczyk z Sosnowca – doszedł do 31 plany i przysłał dokładny opis każdej. Zapowiada dalsze. Tak trzymać!

## STEROWANIE WIKINGAMI

Sterujesz każdym Wikingiem z osobna, klawiszami kursora (prawo, lewo, góra, dół). Przelatwanie na innego odbywa się klawiszem CTRL. SPACJA służy do skoku (Eric), walki (Baelog) lub zmiany pozycji tarczy (Olaf). Dodatkowo masz klawisz D – Eric rozbija głowę ścianę (jednak nie każdą), a Baelog strzela z fuku. Napotkane urządzenia (dzwignie, przyciski) możesz uruchomić klawiszem S. Jeżeli nie możesz do nich dojść, to énielo wał w nie z fuku.

Tu i ówdzie pojawiają się na ścianach znaki zapytania. To podpowiedzi, ale nieśięty gra pomaga ci tylko w przypadku pojawienia się nowych możliwości. Wszystkie doświadczenia zebrane na pierwszych planach konsekwentnie wykorzystaj na następnych.

Po drodze znajdujesz skarby: jedzenie (pomidory i mięso), klucze do zamkniętych drzwi, inne przedmioty pomagające grać (bomby, monety i medale). Aby użyć skarbu z kieszeni wciskasz TAB, uaktywniasz daną rzecz, jeszcze raz TAB i wciskasz E.

## WSKAZÓWKI

Nie warto wystawiać Baeloga na każdy ogień. Olaf zawsze może przed nim osłonić. Tak samo przy urządzeniach strzelających i norach palących ogniem. Wiking z tarczą zastania kolegów przed pociskami. Warto poskakać w okolicach tych ostatnich. Mogą tam być tajemne korytarze, a w nich skarby. Gdy musisz spaść z dużej wysokości, Olaf z tarczą nad głowę łagodnie złatuje i nic mu się nie dzieje.

Teleporter uruchamiasz klawiszem S. Przenosi cię w inne miejsce na planie, tylko nie zawsze możesz stamtąd powrócić.

Bez strachu wskazuj na barłki mydlane. Poniosą cię w górę, gdy nie ma innej drogi. W starożytnym Egipcie oglądaj dokładnie hieroglify na ścianach. Pomogą ci one otworzyć tajne przejścia. I nie zawsze wierz w napisy nabażbrane na ścianach.

Zeby skorzystać z elektromagnesu w fabryce, wchodzisz dowolnym Wikingiem do kabinki sterowniczej i wciskasz S. Teraz możesz przesunąć go po szynie. Uruchomienie – klawisz F. Możesz elektromagnesem podciągnąć Olafa, gdy ma tarczę nad sobą.

W Music Landzie pompujesz się jednym z instrumentów dętych rozstawionych tu i ówdzie. Swobodnie unosisz się, ale tylko przez jakiś czas.

Victoria

Współpraca: Dr Destructo, Phalax, Marcin Klünger, Mc'Arek

**INTERPLAY'93**

AMIGA PC VGA, SB 1 2

ZREZUMOWANIE

90% 80% 95%  
Grafika Dźwięk Menedżer

## SAMOLOTY

McDonnell Douglas F-4E Phantom II – dwusilnikowy, dwumiejscowy naddźwiękowy samolot myśliwsko-bombowy. Napędzany dwoma silnikami turbopodrzutowymi. Kabina typu tandem. Istnieją różne wersje: myśliwska, bombowa, rozpoznawcza, pokładowa (samolot operujący z lotniskowców). W Vietnamie Phantomy często przenosiły napalm, przystosowane też były do przenoszenia bomb jądrowych. Łączna masa podwieszanego uzbrojenia wynosi 7250 kg.

Mikojan-Gurewicz MiG-21MF Fishbed – jednomiejscowy naddźwiękowy samolot myśliwski. Wyposażony w jeden turbopodrzutowy silnik o ciągu 8600 kg. Uzbrojenie stanowi działka i rakietę Atoll.

North American F-86E Sabre – jednomiejscowy odrzutowy samolot myśliwski. Znany z konfliktu w Korei, gdzie odnosił znaczne sukcesy w walce z koreańskimi MiG-ami. Wyposażony w działka, później w rakietę.

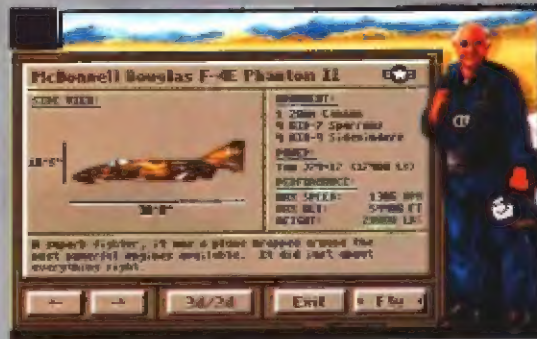
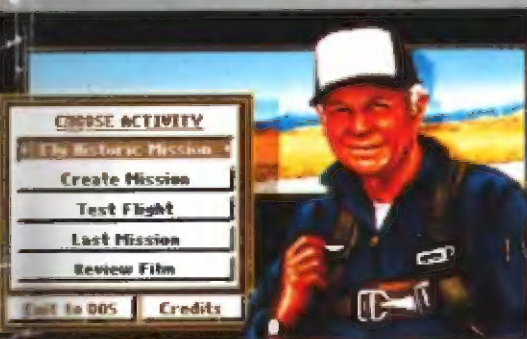
Mikojan-Gurewicz MiG-15 Fagot – jednomiejscowy poddźwiękowy samolot myśliwski konstrukcji radzieckiej. Uzbrojenie stanowi działka 37 i 23 mm umieszczone w przedniej dolnej części kadłuba. Samolot wygląda tak, jakby pilot w swojej kabince siedział na silniku.

North American P-51D Mustang – samolot myśliwski. Jego produkcję rozpoczęto w 1940 roku dla lotnictwa angielskiego. Później, gdy USA przystąpiły do wojny, część zamówienia przejęło lotnictwo amerykańskie. Uzbrojenie stanowi sześć karabinów maszynowych, można także podciągnąć bomby o masie do 450 kg. Dodatkowy zbiornik paliwa podczepiany jest podczas misji związanych z eskortą bombowców.

Focke Wulf Fw-190A-8 – jednomiejscowy samolot myśliwski konstrukcji niemieckiej wprowadzony do armii w 1941 roku. Zastąpił on Messerschmitta Me109. Był jednym z najlepszych myśliwców w II WS. Uzbrojony był w cztery działka 20 mm i dwa karabiny maszynowe 13 mm. Mógł on zabierać także do 1800 kg bomb. Łącznie podczas wojny wyprodukowano ok. 25000 sztuk tego samolotu.







Programiści tworząc ten program starali się maksymalnie uatrakcyjnić i uprościć walkę powietrzną. Wiele elementów charakteryzujących symulatory zostało pominiętych na rzecz efektownego i prostego strzelania. Grę rozpoczynasz w powietrzu w pobliżu wrogich samolotów.

szybie tylko schować podwozie i już możesz rządzić.

Sterowanie jest bardzo przyjemne, gdyż samolot bardzo szybko i pewnie reaguje na ster. Pozwala to na ostre skręty i inne ewolucje potrzebne w walce. Może trochę zbyt szybko samolot

nych – wystarczy rozwalić z działka kilka ciężarówek. Podczas walki dostępne są także okna pomocnicze z różnymi informacjami (np. o celu), jednak skutecznie zasłaniają one obraz, co na pewno niewiele pomaga.

Powrót do bazy jest bardzo prosty – wystarczy wybrać opcję END MISSION. Dla bardziej ambitnych przewidziane jest lądowanie. Musisz wybrać jako punkt nawigacyjny swoją bazę, gdy zapalą się dwie czerwone lampki pod kompasem znaczy to, że lecisz w dobrym kierunku. Przy podchodzeniu do lądowania zredukuj ciąg do 50%, wystaw klapy i wypuść podwozie. Potem mniej więcej wyceluj w pas, ustaw się w miarę poziomo i włącz hamulce.

### CREATE MISSION

Opcja ta pozwala ci dowolnie mieszać walcące samoloty. Gdy wybierzesz tę opcję, musisz określić, w jakim samolocie walczysz, na jakiej wysokości, czy jesteś atakowany lub atakujesz, z kim walczysz i na koniec określić umiejętności wrogich pilotów.

### MENU

Menu gry składa się z pięciu opcji: FLY HISTORIC MISSION – Wybierz, w jakim konflikcie chcesz walczyć, a także określasz typ misji. Po zakończeniu lotu podawana jest krótka statystyka.

CREATE MISSION – Dyktujesz warunki, na jakich będzie toczyć się gra, tzn. określasz, w czym, z kim i gdzie walczysz. Opcja ta pozwala atakować MIG-ami niemieckie myśliwce, Phantomami radzieckie Jaki i tworzyć wiele innych dziwnych sytuacji, które przydad ci do głowy.

TEST FLIGHT – Możesz zapoznać się z uzbrojeniem i sterami każdego z samolotów.

LAST MISSION – powtórzenie ostatniej misji.

REVIEW FILM – oglądanie filmików z twoimi wyczynami w powietrzu.

Podczas gry po naciśnięciu klawisza ESC dostępne jest inne MENU. Jest



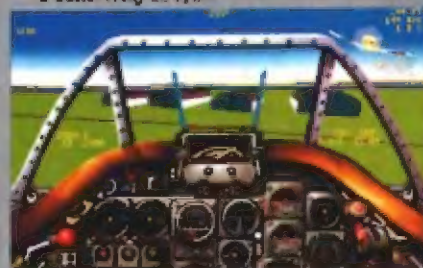
MIG-21, PC



F-4 Phantom, PC



Focke-Wulf 190, PC



P-51D Mustang, PC



ono jednak bardzo dobrze przedstawione, więc pominię jego dokładny opis.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

### NIKTÓRE KLAWISZE

F1-F10 – różne widoczki

F9 – mapa

1 do 5 – ciąg co 25%

6/7 – ciąg co 5%

9 – chaff

0 – flary

Reszta klawiszy opisana jest w MENU uaktywnianym klawiszem ESC oraz w instrukcji

**ELECTRONIC ARTS'91**

PC VGA, SB

SYNTHESIZER

80% 60% 60% 257

# CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Lądowanie zostało pominięte. Twoim zadaniem jest zabić wszystkich i nic więcej.

Zlikwidowanie kilku elementów znanych z symulatorów nie nie zaszkodziło walce powietrznej – jest ona bardzo dynamiczna i efektowna. W sumie cała gra zawarta jest w tej walce, więc nie dziwi, że programiści się do niej przyłożyli.

Jeśli lubisz symulatory, w których niezbyt trzeba myśleć, a trochę więcej strzelać, na pewno się nie zawiediesz. Nie jest to produkt dla ludzi lubiących bardzo realistyczne symulacje – ci polatają troszeczkę i będą wszystkim mówić, że ta gra to niezły shit.

Grafika jest na przyzwoitym poziomie. Wszystkie cieniowania i elementy krajobrazu zrobione są z wielką starannością. Głoski nie jest wybitny, lecz dobrze uzupełnia grę. Pamiętajmy, że CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT ma już dwa lata z okładem.

### LOT

Start uwzględniony jest tylko w locie testowym i jest bardzo prosty: ciąg na max i na końcu pasa nos do góry. Je-

szcześnie tylko schować podwozie i już możesz rządzić.

Walka jest kluczowym elementem całej zabawy. Musisz złapać cel pomiędzy dwiema kreskami i walić, ile wlezie. Klawiszem ENTER możesz zaznaczyć aktywny cel i mały krzyżyk będzie ci pokazywał, w którą stronę lecieć, by kierować się na cel. Gdyby taki bajer mieli piloci Mustangów czy Focke-Wulfów, byłoby facetami naprawdę zadowolonymi z życia.

Jeśli lataasz F-4 lub Mig-21, masz do dyspozycji rakietę powietrze-powietrze. Aby taka rakietą w coś trafiła, musisz cel potrzymać trochę na HUD, by głowica załokowała się na celu. Dopiero wtedy masz szansę na trafienie. Podczas walki podany jest procentowy wskaźnik szansy na trafienie aktywną bronią. Jest on bardzo przydatny, gdyż pozwala zaoszczędzić sporo amunicji. Także powiększanie celów znacznie ułatwia atak (szczególnie na bombowce lecące w szyku). Podczas ataku na bombowce staraj się używać działka o jak największym kalibrze. Podczas walki kontroluj często szóstą (F2), by jakiś przyjemniaczek nie zrobił z ciebie budyniu. Kilka misji polega na ataku celów naziem-







Po komercyjnym sukcesie takich filmów jak BATMAN czy DICK TRACY, również wytwórnia WALT DISNEY zainteresowała się przedwojennymi komiksami. W wyniku tego powstał film oparty właśnie na postaci amerykańskiego komiksisty lat trzydziestych – ROCKETEER. Będzie nawiązywał do niezbyt skomplikowanego. W roku 1933 genialny wynalazca Howard Hawks tworzy montowane na plecach urządzenie z silnikiem odrzutowym. Jak to w życiu bywa, prototyp wynalazku zostaje skradziony. Złodzieje, uciekając przed policją, kradną ją swą zdobycz w położonym na odludziu hangarze. Znajdują go tam pracujący przy bliskim mechanik Peewy wraz z młodym pilotem Cliffem Sacerdem. Tak zaczyna się pewna fantastyczna przygoda.

Nie przyszło nam długo czekać na jej komputerową adaptację. Gra bar-

Hitlerowcy wystawili na pokaz swoją nową broń – eksperymentalny bombowiec Locust. W ten sposób pokaz lotów jest pretekstem do pierwszego użycia rakietowego plecaka. Cliff wykorzystuje go, by uratować przed katastrofą jednego z pilotów.

## SHOOTOUT

Nieznane urządzenie wywołuje zainteresowanie wszystkich widzów, w tym również niemieckich wojskowych. Pościgi, wiają oni z właściwą sobie finezją zdobyć wynalazek. W tym celu po skonieczonych lotach organizują w hangarze pułapkę. Na naszych bohaterów. Zabierają poprawione przez Peewy'ego plany plecaka, samą go mechanika oraz dziewczynę Cliffa Jenny jako zakładniczkę do Locusta. Cliff pozostał, musi się uporać z oddziałem nazistów, których zabiją. Sekunda, że w grze



Level 1 – planowanie, PC



Level 2 – strzelanina, PC

# THE ROCKETEER

dziej korzysta z oryginalnego komiksu niż z samego filmu, wyróżnia się grafiką i rewelacyjnym dźwiękiem. Pod tym względem przypomina inną grę, HARE RAISING HAVOC. ROCKETEER składa się z pięciu części, odcinków z których każdy stanowi odrębną całość.

## PILOT

Oni musi wygrać trzy wyścigi samolotowe, by zdobyć pieniądze na nagród. Peewy obiecuje mu wtedy możliwość oblatywania prototypowego Crusaa X. Do wyboru są trzy maszyny, z których każda ma jedną mocną cechę – szybkość, zwrotność, wytrzymałość. Do wyboru przystąpiła również ekipa Niemców, jak zwykle świetnie przygotowana technicznie.

nie ma filmowych postaci gwiazd – laira i planecz – mordercy Lotbu.

## CHASE

Przez chwilę krzyk Jenny o pomoc jeszcze nie przetrzmiał, kiedy nagle potrzebował. Cliff wzbił się w powietrze, by ratować dziewczynę. Zapewne zdobyłby do tego maszynę Locusta, ale na jego drodze stały spadochroniarze i żołnierze uzbrojeni w niemieckie odmiany cudownego wynalazku.

## RESCUE

Cliff odnajduje wreszcie Locusta i wio- na Peewy'ego. Od niego dowiaduje się, że faszyści zabrali Jenny na sterowiec. Bohaterowie śladają za sterami i wyruszają z odsieczą. Locust jest silnie opancerzony, ma doskonałe uzbrojenie. Jednak Niemcy poszliw dotę. Trzeba się bądzie nieźle napocić, żeby przedrzeć się do sterowca.

## BANSHEE

Jako że nie ma szans zaatakować sterowca Locustem, Cliff

posiada nawią wykorzystać resztkę paliwa, by się nań dostać. Cudem mu się to udaje, ale odrzutowy plecak staje się chwytliwym bezużyteczny. Na sterowcu znajduje się Jenny wraz ze swoim opiekunem. Zaś Cliff bądzie mógł uwolnić dziewczynę, musi rozprawić się z obławą hitlerowskiego generała.

Uder Janna PS. Nazwy rozdziałów są jednocześnie kodami do odpowiednich etapów.

**DISNEY SOFT'91**

PC VGA, 3B

ZRECHNOSCIONA

100% 100% 100%



Level 3 – też strzelanina, PC

Level 4 – mordobitwa, czyli czy Hans wciągany jest w przepaść, PC

